ゲームアーツ渾身のドラマティックRPG

LUNAR —THE SILVER STAR—

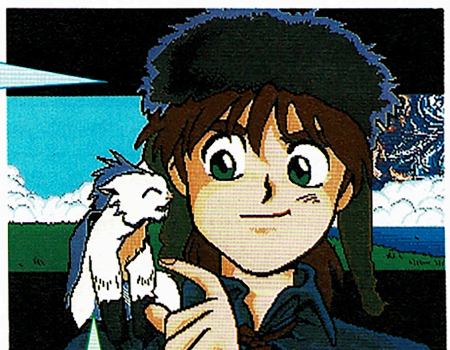
発売日	未定	価格	未定	ジャンル	RPG
メーカー名	ゲームアーツ	メディア	CD-ROM	継続機能	バックアップメモリ

大容量を生かしたストーリー重視の構成

CD−ROMだからできるゴージャスなRPG…それがこの『LUNAR』だ。グラフィックは見ているだけで楽しいものを目標とし、音楽はなんと80%をCDで奏でる予定。CD−ROMのRAMを生かし、シーク(読み込み)も少なく、ゲーム進行もスムーズになる予定。

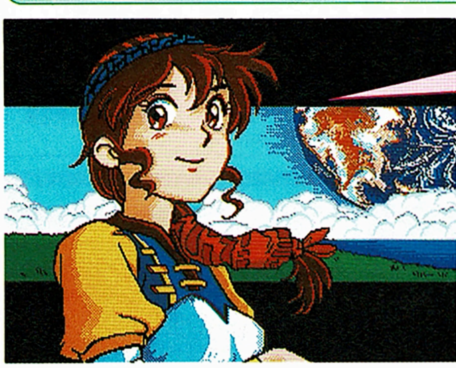
アレス

琴を奏でることが得意な、好奇心旺盛な冒険に憧れる少年。村の英雄、ドラゴンマスター「ダイン」の墓を毎日お参りしては「自分もいつかダインのような強い英雄になろう」と決意している



ナル

LUNARにしかいない猫に似た生物。言葉を話せる不思議な生物で非常に口が悪い。幼いときから主人公と一緒に暮らしている

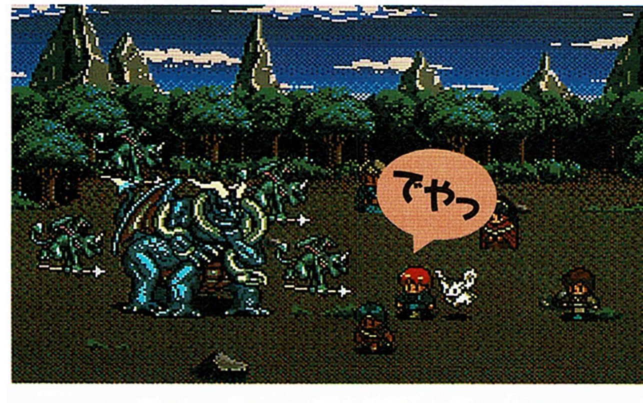


ルーナ

主人公とは幼なじみの少女。主人公が村長の息子ラムスと一緒に、「白竜の洞窟」へ探検に行くことを打ち明けられ、主人公を放っておけず一緒に行くことを決意。ゲームのヒロイン的存在かな？

戦闘は豊富なアニメパターンで

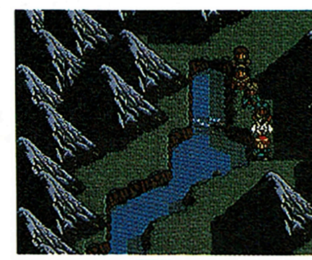
戦闘フィールドは奥行きと高さの概念を導入しすることにより、幅広い戦闘が楽しめる。モンスターは色変えによる使いまわしが一切なく、すべて個別の思考ルーチンとアニメパターンを設定。ＡＩ戦闘も入る予定だ。『ゴールデンアックス』が戦闘シーンの目標。



こんな感じに「ふき出し」がでるかも？

劇的なイベントを多用

イベントシーンの演出は、グラフィックを多用した、動きのあるものになる予定。CD−ROMソフトでありがちな、イベント中の読み込みはなく、画面がしばらくブラックになるようなことはなさそうだ。



フィールド画面の１シーン

シナリオは、劇場用アニメ『サイレントメビウス』のシナリオを担当した重場　敬氏が、キャラデザインは、アニメ『ふしぎの海のナディア』のキャラデザインを担当した、窪岡俊之氏が担当する。



町の中かな？　立体感が美しいね



パーティがぞろぞろと歩く

CD-ROMだからここが違う！

『LUNAR』について気になるところをゲームアーツ第一開発部の上坂氏に聞いてみました。

編集部　『LUNAR』の開発はいつごろから始められたのですか？

上坂　1990年9月からです。

編集部　CD−ROMということを意識なされたところはありますか？

上坂　「CDらしいゲームを」ということでAV(音響・画像)の充実を意識しました。

編集部　現在(6月18日)の開発状況をお聞かせください。

上坂　ゲームのグラフィックが90%、プログラムが60%、デモのグラフィックが50%といったところです。

編集部　今までのRPGと"ここが違う"という点はどんなところですか？

上坂　CDの大容量を生かし、グラフィックの使いまわしを極力なくしました。また、まったく新しい戦闘システムを導入しています(まだナイショですがお楽しみに)。

編集部　このゲームの一番の魅力はどんなところに？

上坂　一流スタッフによる美しいグラフィック。それと、シーク(読み込み)を最小限にして、ゲームのテンポを良くしたところです。

編集部　CD−ROMというとビジュアルが気になりますが、オープニングなどを含めてビジュアルシーンはどのくらいの枚数、また何分ぐらい入る予定ですか？

上坂　全200カット(枚数は数えたがムズカシイので？)20分ぐらいかな？

編集部　サウンド、BGMなどはどんな感じになりますか？

上坂　BGMの80%以上をCD生音にする予定です。またSE(サウンドエフェクト)も、PCMを使ってたくさん入れる予定です。例えば、モンスターは鳴き声があり、弱いときと強いときで変わるなどです。

編集部　パーティの編成はどんな感じになりますか？

上坂　3〜5人。ストーリー進行にしたがい、いろんな人とパーティを組みます。もちろん主人公は常にパーティにいますけど。

編集部　ありがとうございました。また来月、開発状況などスルドイ突っ込みを入れますんで、よろしくお願いします。

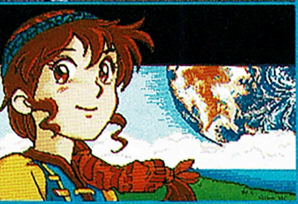
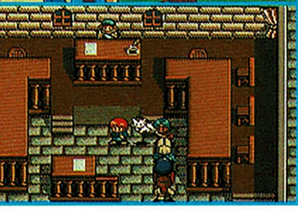
『メガドライブ FAN』1991 年 8 月号掲載

※インタビュー記事の肩書きは当時のものです。

特報!!

MEGA-CDの大容量をいかした、
ストーリー性重視のRPG!!

LUNAR
THE SILVER STAR



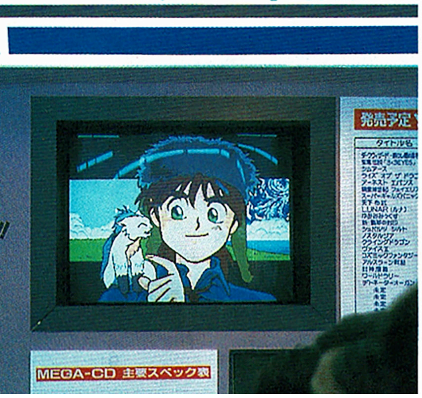

まさにMEGA-CD専用大作RPG

CDへのアクセスを感じさせない長時間アニメや、全体の約8割を占めるというCDサウンドと声優による肉声、大容量ならではの奥の深いストーリーと膨大なデータなど、MEGA-CDの能力をいかした、MEGA-CDでなければつくれないRPG、それがこの『LUNAR』だ。

ストーリー性とキャラクタの個性を重視しており、まるでその世界を冒険しているかのような、ドラマチックな展開を体験してもらう!!　というのが目標とのこと。

MEGA-CDには、ハード・ソフトを含め、初期から開発に参加しているゲームアーツが、社運を賭けている(!?)という、全力投球の自信作だ。

◆「おもちゃショー」でも公開された

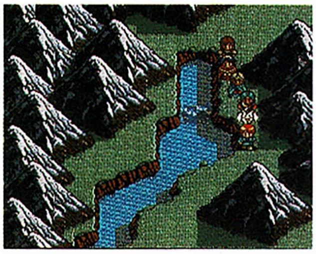


斬新かつ親切な設計

『LUNAR』はストーリーを重視したRPGだが、かといってシステムがおざなりになっているわけではない。

基本的には『ドラクエ』タイプのコマンド選択式のRPGだが、戦闘シーンには、AI（人工知能）を利用したオートバトルも可能。細かい設定が可能でありながら、面倒な操作はなし!!　という、斬新なシステムを目指している。

ストーリー、システムともに誰にでも楽しめるものを目標に、わかりやすく親切な設計になっている。例えばデータのセーブなんかは、いつでも可能とのことだ。



◆地上の移動画面は、上から見下ろした構図。ダンジョンはどうなる!?



◆戦闘シーン。『ドラクエIV』よりも高度なＡＩが、採用されている!?

『メガドライブ FAN』1991 年 9 月号掲載

キャラクターデザイン / 窪岡 俊之



発売日	未定	メディア	CD-ROM
メーカー名	ゲームアーツ	ジャンル	RPG
価格	未定	継続機能	バックアップメモリ
容量	――――	モデム対応	――――

MEGA－CDの大容量とアニメーション機能、優秀な外部スタッフとゲームアーツの技術力が結集!! 新世代RPGが、ここに誕生するっ!?

ゲームの舞台「LUNAR」

ゲームの舞台は、タイトルにもなっている「LUNAR」という世界。

山あいの静かな農村、ブルグは今、遅めの春が訪れ、村人たちは年に一度の女神の祭りの準備で大忙し。琴の名手である主人公のアレスも、幼なじみのルーナと祭りで捧げる歌の練習をしている。

ある日、友人のラムスは、ダイヤがあるという白竜の洞窟の冒険にアレスを誘う。ルーナは止めたが、アレスは尊敬する村の英雄、ドラゴンマスター・ダインも少年のときに挑戦したという冒険の誘惑に、勝つことができなかった。

ついてくるというルーナを加え、3人は洞窟へと向かうのだった。



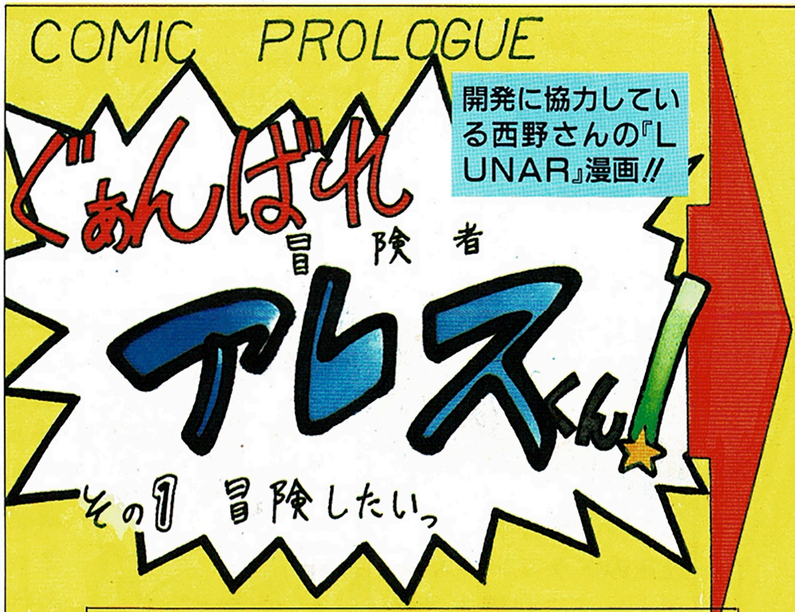
◆主人公のアレス。村の英雄、ダインに憧れている15歳の少年



◆ヒロインのルーナ。アレスに好意を抱いている、15歳の少女



◆この物語のスタート地点、山あいにひっそりとたたずむ農村、ブルグのイメージイラスト



開発に協力している西野さんの『LUNAR』漫画!!

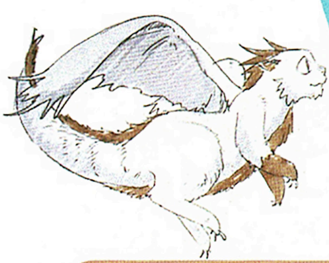
作・重馬敬　絵・西野司

個性豊かなキャラが30人以上も活躍!!

『LUNAR』には、パーティに加わるなど、主人公に直接関わってくる個性あふれるキャラクタが、30人以上も登場する。パーティは最大5人。主人公のアレス以下、序盤の重要人物を紹介する。



◎アレスとペット(親友!?)のナル



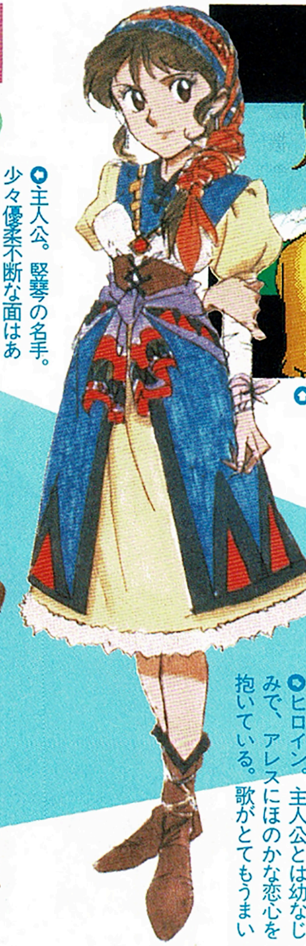
ナル

◎羽の生えた猫のような動物。アレスの口喧嘩友達!!



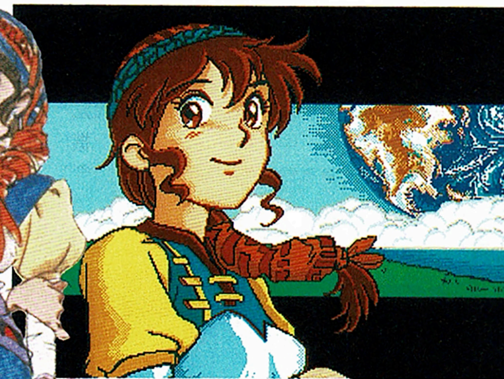
アレス

◎主人公。竪琴の名手。少々優柔不断な面はあるが、柔軟な心を持つ明るい性格の少年



ルーナ

◎ヒロイン。主人公とは幼なじみで、アレスにほのかな恋心を抱いている。歌がとてもうまい

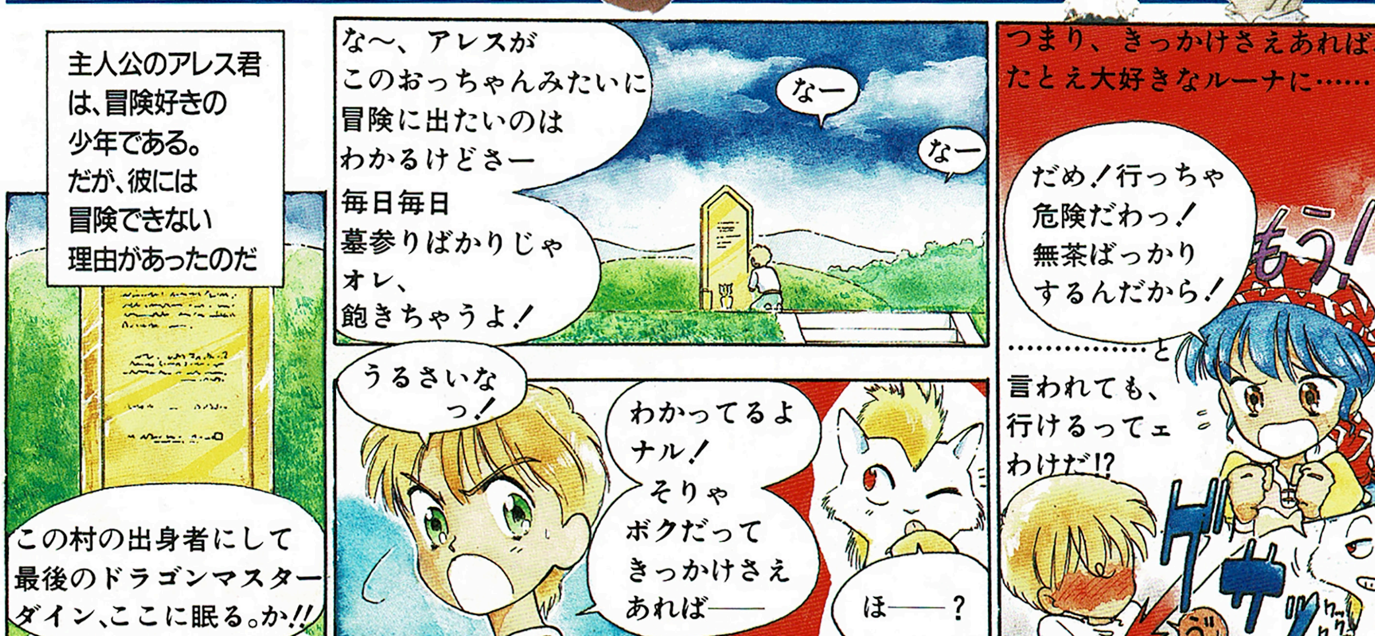


◎ルーナ。現在これらの画面は描き直されている



ラムス

◎村長の息子で、アレスの友達。金持ちになるのが夢



魔法と科学の融合した世界「LUNAR」

画面を見てもらえばわかると思うが、「LUNAR」は、中世ヨーロッパとはちょっと違う雰囲気が漂っている。

「LUNAR」では魔法が盛んで、船の帆に当たる風の向きを変えるなど、ごく日常的によく使われている。魔法ほど盛んではないものの、蒸気機関など、ある程度の科学技術も発展していて、それを使った乗り物なども、ゲーム後半には登場するらしい。

魔法と、ちょっと古い科学が融合した世界が、「LUNAR」だ。



●スタート地点である、山あいの農村、ブルグ村のイメージイラスト



●港町のイメージ。ゲーム中も町に入る前にこういった絵が表示される

多彩な町の光景

普通ゲームの画面は、8×8の点(ドット)、または16×16の点のパターンを組み合わせて絵を構成しているが、今までのゲームはそのパターン数が少なく、何回も使い回していた。『LUNAR』では町ごとに違ったパターンがあり、写真のようにバリエーション豊かな世界が広がっている。

町パターンその1



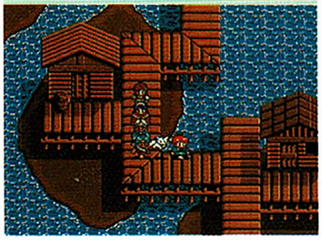
●レンガ造りのヨーロッパ都市調？

町パターンその2



●同じヨーロッパでも、石造りの家が集まる農村の雰囲気？

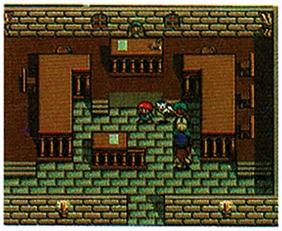
町パターンその3



●アジアの島国のような人家？

家の中もち密

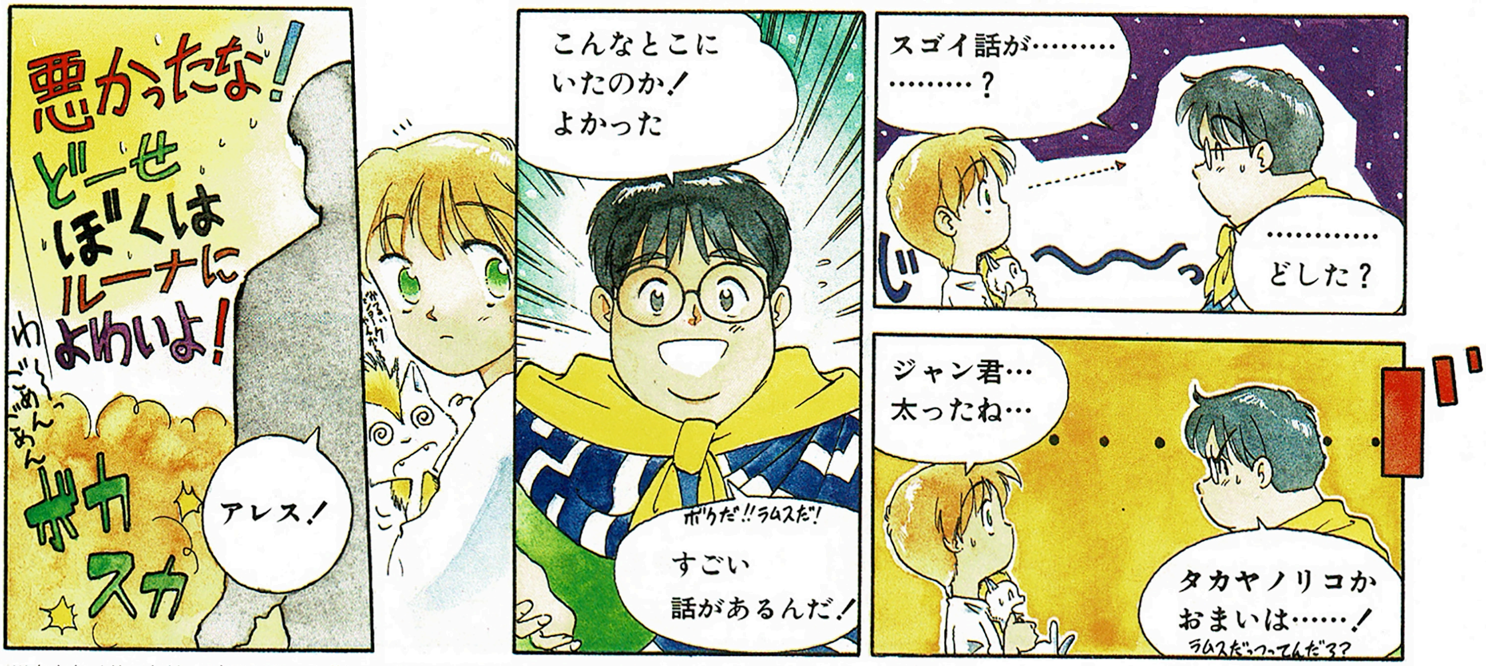
同じように家の中のグラフィックも多彩。下の写真のように、一目で台所とわかるち密なグラフィックも、MEGA−CDの大容量のおかげで可能になったのだ。



●裁判所だろうか？



●魔法使いのお婆さんの台所!? 鍋、壷、ランプ…。メッセージだけでなく、すべてが視覚的にわかる!!



※タカヤノリコとは、ビデオアニメ『トップをねらえ！』に登場する宇宙一のアニメオタクのこと。ここではテレビアニメ『ふしぎの海のナディア』に登場するジャンというキャラクタに、ラムスが似ているとアレスは言っている。

戦闘はAI＋戦略＋アニメーション!!

『LUNAR』の戦闘システムには、3種類の特徴がある。

まずはAI（人工知能）によるオートバトル。詳細は不明だが、『ドラクエⅣ』のAIよりもはるかに凝ったものになるようだ。しかも細かく設定することも、適当に設定することも可能らしい。また敵も、「主人公だけ攻撃する」、「HPの少ないキャラを攻撃」など、モンスターごとに別の思考ルーチンが入るのだ!!

次が戦略性。戦闘画面は実は3次元的な奥行きと高さを持っていて、煩雑さを感じさせない、シミュレーション的な戦闘も可能だ。敵と交渉したりもできる、自由度の高いものになるとのこと。

最後がアニメする敵。約100種類いる敵は色違いなし!! 魔法の効果は、メガドライブならではの超派手なものになる。



◐地面にヘクス模様こそ描かれていないものの、シミュレーションのようにキャラ間の位置関係は重要

肉弾戦

一番基本となる戦闘方法が、この「肉弾戦」。肉弾戦といっても、素手で戦うという意味ではない。武器も使うが、魔法戦に対する呼び方であり、白兵戦のような意味。ナルは直接は戦闘に参加しないが、モンスターと会話する能力がある。



◐モンスター語も話せるナルが、敵と交渉!!

炎の魔法

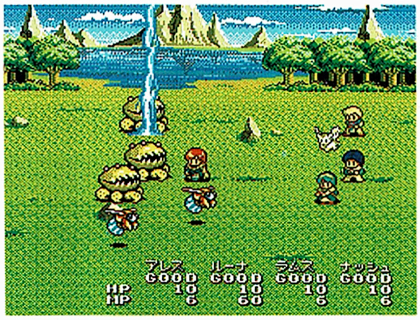
初公開!! 「炎の魔法」を使用した画面。主人公たちのステータスから判断するに、たぶん炎の魔法の中でも、低いレベルに属するものと思われる。高いレベルになる程、視覚的な効果も、派手になっていく。



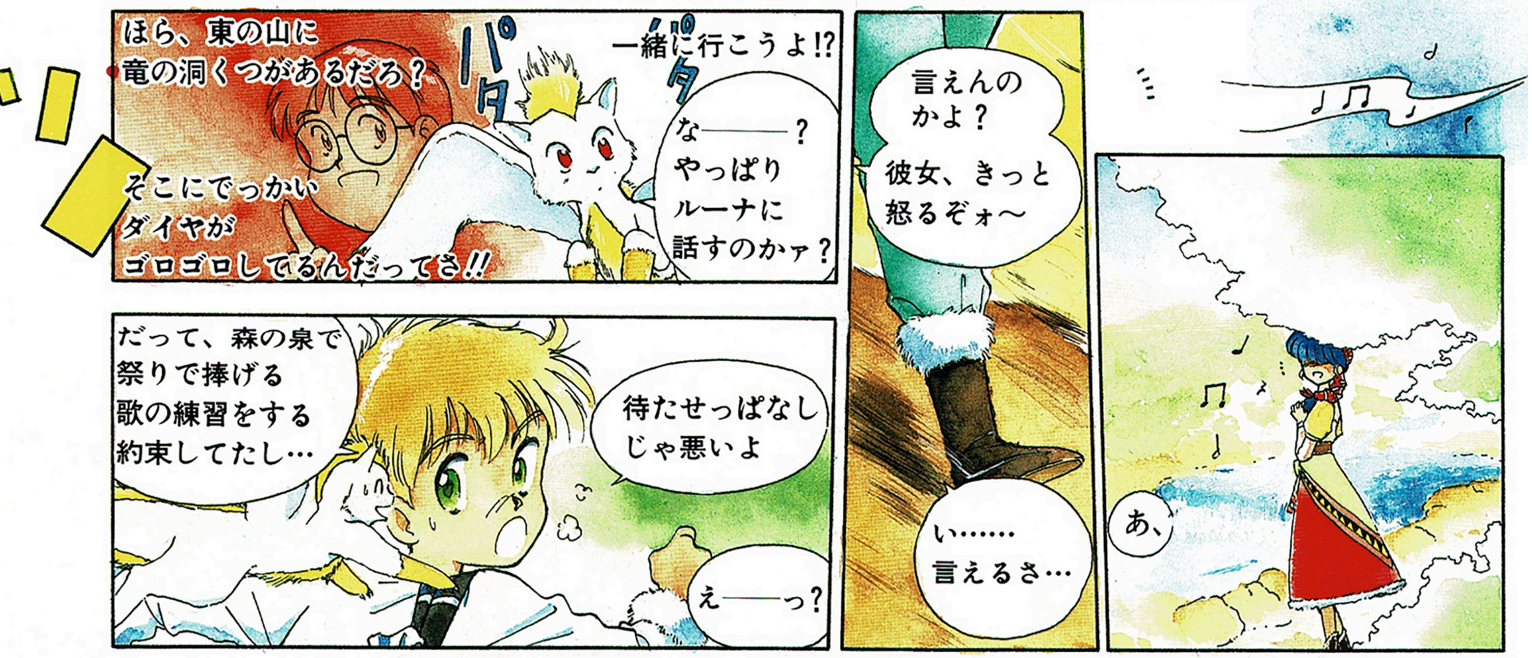
◐炎の魔法を使って、モンスターを焼きつくす

稲妻の魔法

同じく初公開の「稲妻の魔法」。一歩前に出ている、主人公のアレスが使ったところのようだ。『LUNAR』の戦闘には高さなどを含めた、3次元の概念があるから、空高く飛んでいる敵に、剣などの武器は通用しない。魔法は問題なく有効。



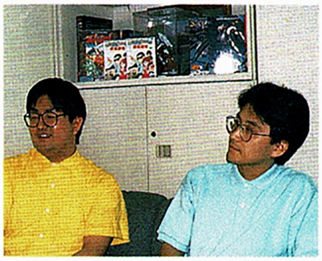
◐轟音とともに落雷がモンスターに命中する!!



『LUNAR』開発スタッフインタビュー

『LUNAR』の開発には、ゲームアーツだけでなく、外部のスタッフも多数参加している。

シナリオは今夏上映予定の劇場用アニメ「サイレントメビウス」のシナリオを担当した重馬敬、キャラクタデザインはアニメ『ふしぎの海のナディア』や『トップをねらえ！』の作画監督を担当した窪岡俊之が担当する。その他、プログラムやグラフィックなども、業界の超実力派を揃えており、制作期間も参加スタッフの数も並みのRPGの3倍以上とのこと。今回は重馬氏と窪岡氏そしてゲームアーツの上坂氏にお話をうかがった。



お互いに刺激し合ったことも多かったという、重馬氏と窪岡氏

編集部　『LUNAR』の特徴はなんでしょうか？

重馬　僕は『ファイナルファンタジー』が好きで、とても良くできたゲームだと思うんですが、物書きの立場からは、もっと、よりキャラクタ性を際立たせたゲームがつくりたかったんです。

編集部　キャラクタ性？

重馬　キャラの個性をドラマの中で生かしていきたい。女の子がいたら、実際に恋に悩んだり、その世界で本当に生活しているような感覚を楽しみたいと思うんです。

編集部　可能でしょうか？

重馬　今までは無理でしたが、MEGA－CDのアニメやサウンド機能を使うことで、本格的なドラマを表現することが始めて可能になったんです。そういった意味で、窪岡さんのキャラクタはとても重要で、シナリオとしても助けられている部分が多いですね。

編集部　MEGA－CDだから表現できたんですね。窪岡さんはキャラデザインしてどうでしたか？

窪岡　アニメでもゲームでも、ファンタジーっていうと中世ヨーロッパや北欧調のものばかりですよね。新しい世界観をつくりたかったから、『LUNAR』では遊牧民族をイメージしました。半裸の女の子が刀を振り回すのはもうイヤだったんで(笑)／

編集部　半裸はなしですかっ!?

上坂　実はちょっとはいます(笑)。

編集部　設定が大量ですね!!

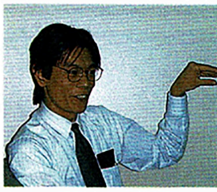
窪岡　できればアニメ化とかもしていただきたい(笑)。続編とかもユーザーの要望しだいですね!?

シナリオ担当・重馬敬

小説家。小説版の「サイレントメビウス」なども手掛ける。現在ゲームアーツと『LUNAR』の共同開発をしている、ゲームの企画・制作会社、STUDIO ALEXに所属している。ガイナックス社員時代には、いくつものゲームの開発を担当していた。



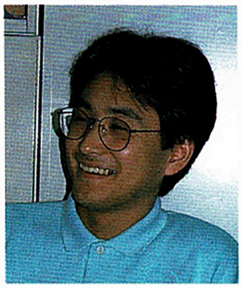
「よりキャラクタ性を際立たせたRPGを!!」という重馬氏



ゲームアーツ『LUNAR』担当の上坂第一開発部部長

キャラクタデザイン担当・窪岡俊之

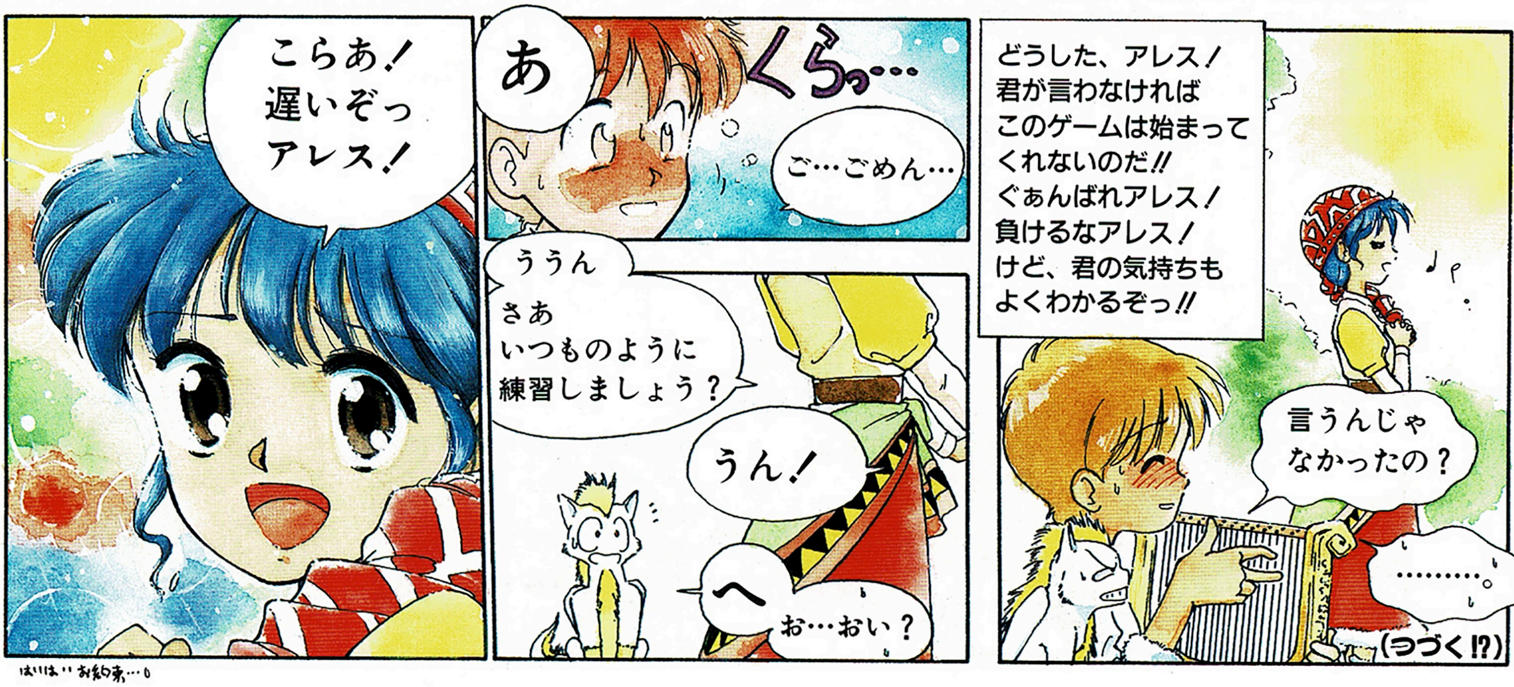
テレビアニメ「ふしぎの海のナディア」(NHK)の作画監督などを担当。ゲーム制作は、ガイナックスのパソコンゲーム『電脳学園III』のグラフィックに続いて2作目。『LUNAR』では、自分のデザインしたキャラが2頭身になり、ショックを受けたという。



「やはり男より女の子を描く方が楽しい」という窪岡氏



「本業のアニメよりも仕事をしてしまった」(窪岡)という資料の数々



※インタビュー記事の肩書きは当時のものです。



MEGA-CD

特報 3

ストーリー性を重視したゲームアーツ渾身の大作

ナルは怪物に話しかけた

だ！ その猫と交換しよう
に入れる肉がないんじゃよ
ヒッヒッ‥‥

LUNAR
THE SILVER STAR

発売日	未定	メディア	CD-ROM
メーカー名	ゲームアーツ	ジャンル	RPG
価　格	未定	継続機能	バックアップメモリ
容　量	――――――	モデム対応	――――――

MEGA-CDの大容量とアニメーション機能を活かした新世代RPG。今回は主人公の仲間や、スタート地点の村などを中心に紹介する//

『メガドライブ FAN』1991 年 10 月号掲載

キャラクターデザイン / 窪岡 俊之

MEGA-CDだから実現のRPG

ストーリーとキャラクタ性を重視し、CDへのアクセスを感じさせない長時間アニメやCDサウンドなど、MEGA-CDの機能を活かしたゲームアーツ全力投入の自信作が、この『LUNAR』だ。

MEGA-CDだから実現できたストーリーとシステムなのだ。

舞台となるのは?

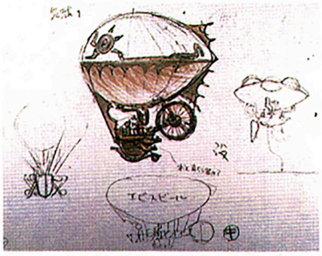
タイトルの「LUNAR」とは、月という意味。副題の「THE SILVER STAR」は銀色の星。下のイラストは『LUNAR』のイメージ。もしかして…?



イメージイラスト。地球と月!?

交通手段もあるぞ

このゲームはどうやら月と関係があるようだが、画面を見た限りでは水も空気もあるようだ。下のイラストのように、気球に乗って旅することもあるのかな?



気球のイメージイラスト。乗り物として使えるのだろうか?

わかりやすいコマンド

基本的にはコマンド選択式のRPGだが、コマンドの表示は少し変わっている。コマンドを入力するときは、マップ上のキャラが画面上のウィンドウに移動し、誰がするコマンドなのか、分かりやすいよう一歩前に出たりするのだ。

地上を移動する主人公たち



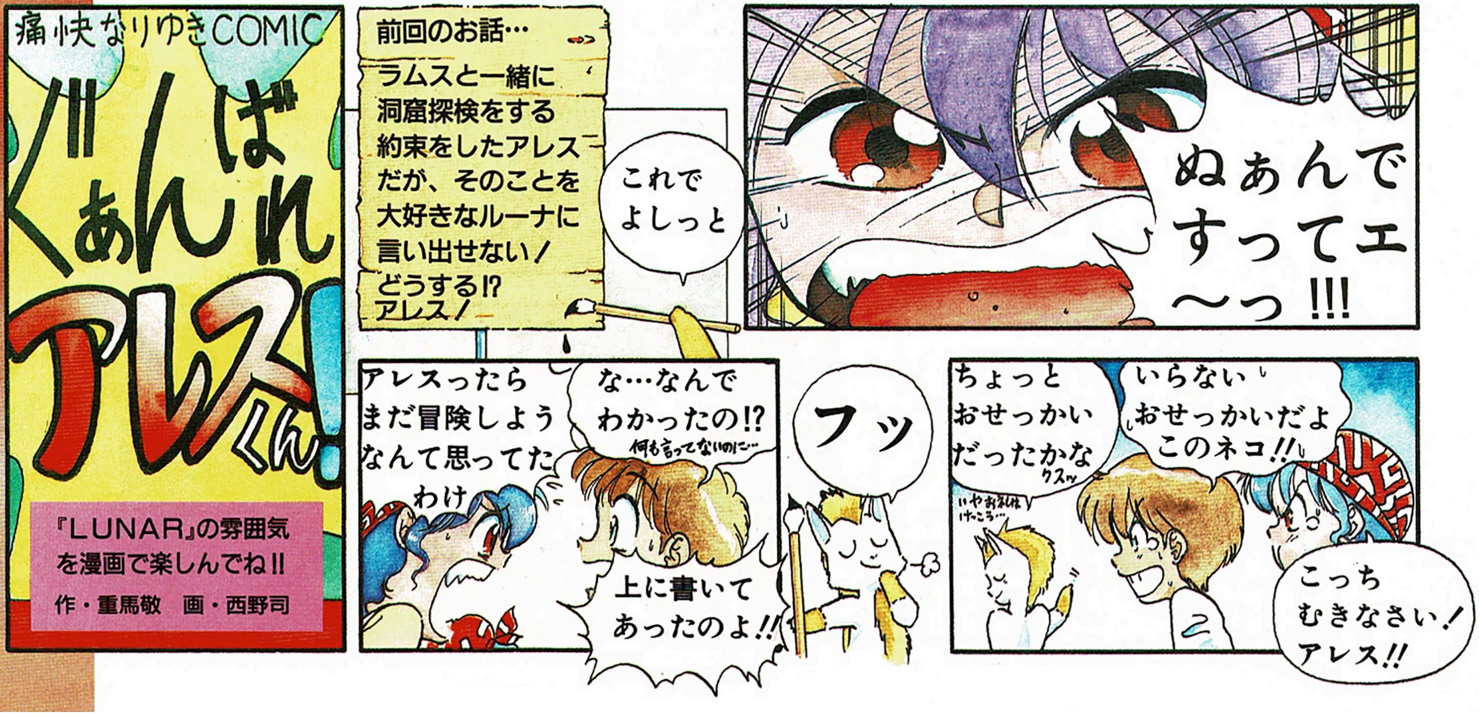


コマンドを選ぶとキャラがウィンドウ内に移動する

ルーナの原画は鈴木俊二氏による

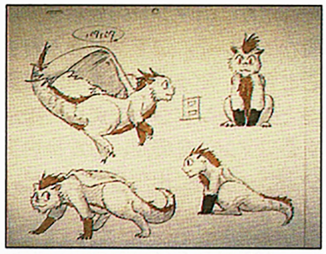
オープニング ルーナの連続カット





主人公のペット(!?)、ナルの役割

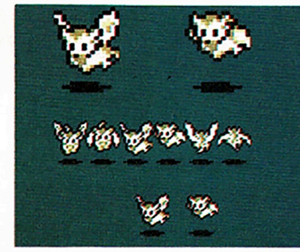
ナルとは、翼の生えた猫のような、謎の生物で、主人公のアレスやその幼なじみのルーナと幼い頃から、一緒に育てられていた。ナルは人語を話すことができ、知性も人並み(!?)にある。アレスのペット、というよりは友達――悪友に近い感じの存在。ゲーム中では以下のように重要な役割があるが、戦闘には参加しない。



⬆ナルのラフスケッチ。主人公アレスのペット(!?)で、友達なのだ!!

ナルの十面相

「LUNAR」は、オープニングなどのアニメーションも凄いが、2頭身の状態の表情も豊か。ナルのいろいろな表情を楽しんでね!!





⬆1、2の3、4で100面相!! パーティのマスコット的な存在だよね!!

行動その1 モンスターの説得

ナルは人間に育てられたが、もともとは謎の生物。人語以外に、動物(モンスター!?)の言葉も話すことができる。

モンスターと遭遇して戦闘になりそうなとき、ナルがモンスターと話して説得できれば、モンスターと戦わずにやり過ごすことができる。強すぎるモンスターとあってしまったとき、弱すぎる敵とあって戦うのが面倒なときなどに、とっても便利。



⬆キャーッ!! モンスターが出現!! 普通なら戦うか、逃げるかしかないが……



⬆モンスター語が話せるナルなら、説得をして、戦いを回避できることもある!!

行動その2 仲間の救助

戦闘をしてパーティのメンバーが全滅したとき、ナルはメンバー全員を、最寄りの町や村などに運んでくれる。中世ファンタジーの教会みたいな役割かな。

また、パーティが全滅しなくても、戦闘中にパーティの誰かが倒れたとき、その人を画面の外へと運んでいってくれる。

行動その3 ゲームのセーブ

ゲームのデータのセーブやロードも、ナルが受け持つ。

「LUNAR」では、戦闘中とダンジョンの中を除いて、基本的にはいつでもセーブが可能!!

気になるダンジョンは極端に広いものはないらしい。たとえ最後のダンジョンであっても、セーブできなくて苦しい!! なんてものにはしたくないとのことだ。

行動その4 アレスのケンカ相手

もともと主人公のアレスとナルは口ゲンカばかりしている間柄。

いろいろな人とアレスが会話しているとき、ナルは横からチャチャを入れてきたりするので、つい口ゲンカになる。そんな会話の中に、思いがけない重要なヒントが隠されていることもあるらしい。



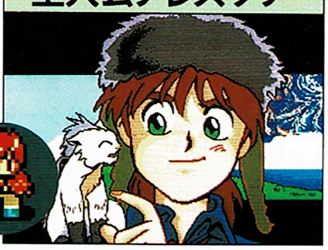
物語を盛り上げる名脇役たち

『LUNAR』はストーリーとキャラクタを重視したRPGということで、人と人との出会いや、ドラマチックなストーリーが次々と展開していく。

単なる町の人とかではなく、パーティに加わるなど、直接主人公に関わってくるキャラクタが、30人以上も登場する。それらは右のイラストのように、テレビアニメ『ふしぎの海のナディア』の作画監督などを担当した窪岡俊之氏によるもの。

前号で紹介しなかったゲーム前半の主要キャラクタを何人か紹介しよう。

主人公アレス・ノア

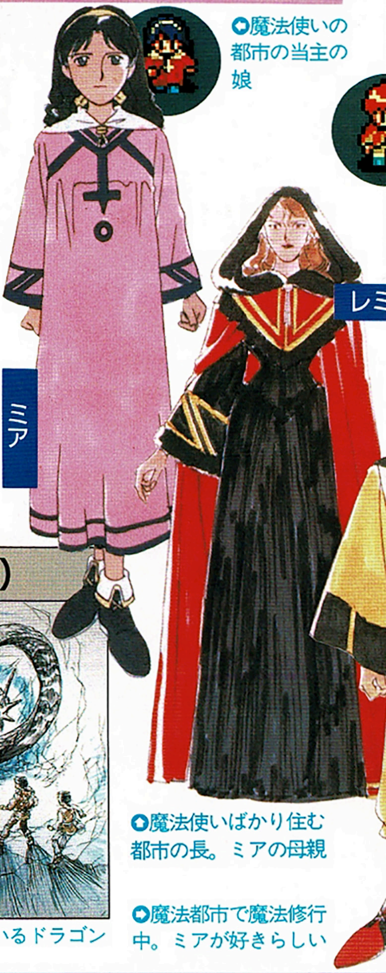


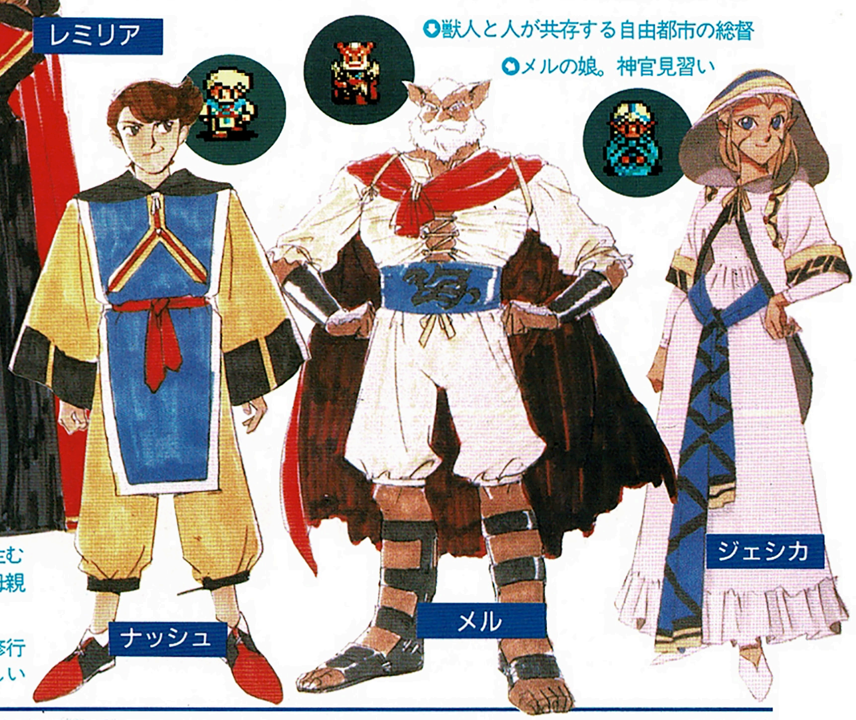
◆竪琴の名手。冒険を夢見る、少々優柔不断だが、明るい性格の少年だ

ルーナ



◆歌がうまい。アレスとは幼なじみで、ほのかな恋心を抱いている♡





ミア ◆魔法使いの都市の当主の娘

レミリア ◆魔法使いばかり住む都市の長。ミアの母親

ナッシュ ◆魔法都市で魔法修行中。ミアが好きらしい

メル ◆獣人と人が共存する自由都市の総督

ジェシカ ◆メルの娘。神官見習い

ファイディ（白竜）



◆アレスの住むブルグ村近くの洞窟にいるドラゴン



冒険は「LUNAR」のブルグ村から

このゲームの舞台となるのは、ゲームのタイトルにもなっている「LUNAR」という世界。



港のある自由都市。町に入る前に、こんなグラフィックが表示される

「LUNAR」において、魔法はごく普通の存在で、モンスターを倒すといった目的だけに使われるのではなく、もっと一般的で、日常的なものである。

例えば、魔法で火を起こしてごはんを作ったり、魔法で風を起こして船を動かしたりしている。

だからといって、機械がまったくないわけではなく、簡単な蒸気機関ぐらいは存在する。地球でいえば、近代社会が始まった、産業革命が起きた頃ぐらいの文明はあるようだ。

左の画面は、開放的な港町である、自由都市のグラフィック。『LUNAR』では町に入る前に、その町のイメージが分かりやすいよう、こういった感じのグラフィックが表示される。ここは前のページで紹介したメルが総督。商業がとても盛んだ。



空中を漂う魔法都市。選ばれた者だけが来れるのだ

右の画面は、空中を漂う魔法都市。魔法使いばかりが住んでいて、修行に励んでいる。

ゲームは、その「LUNAR」の中にある、いくつかの大陸のひとつの、ブルグという静かな村からスタートする。

「LUNAR」・ブルグ村のある大陸



このマップは、船に乗るときに必要なものだ

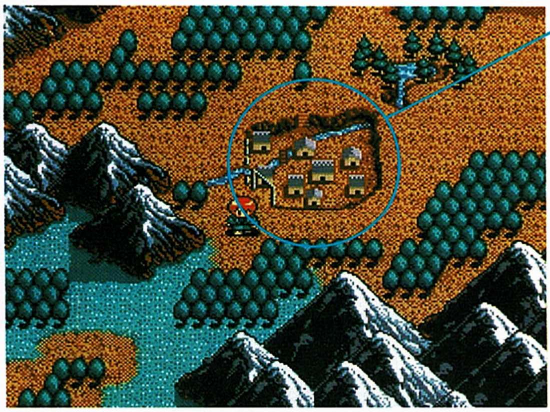
『LUNAR』のブルグ村のある大陸のマップ。この大陸だけで30画面くらいの広さになる。それでも全体の数分の一らしいから驚き!!

スタート地点・ブルグ村外観

右の画面中央が、ゲームのスタート地点であるブルグ村。ちなみに中央の村の外観の、家や川、門などの配置は、実際の村のマップを縮小したイメージになっているのだ。

ブルグ村のイメージイラスト





ブルグ村のある大陸は、「LUNAR」の北東に位置する。山脈に積もる雪が、寒く厳しい北国を現している



ブルグ村内部

ブルグは、寒い山の中に、農民たちが開拓してきた、静かで小さな村だ。

村の周りには、木の柵が立てられ、村の中には川が走り、村長の家や主人公アレスの生家など、何軒かの家と畑などがある



⬆ブルグ村の入り口。ブルグ村はその周りを木の柵に囲まれた、静かな農村だ



⬆ブルグ村の内部。右側に見えるのは村長の家。上方に見える川を、北に進んでいくと泉があり、アレスとルナはいつもそこで村祭りの歌の練習をしている

ブルグ村・主人公の家

ブルグ村の村長の家。村長の息子ラムスは、アレスの友達で、金持ちになるのが夢らしい!!

村長の家なのに、アレスの家よりも狭くて、質素な感じだ。

ラムス



⬆村長宅。村長はモヒカン刈り!?





⬆ラムスは村長の息子



⬆ラムスはどこに?

ブルグ村・主人公の実家

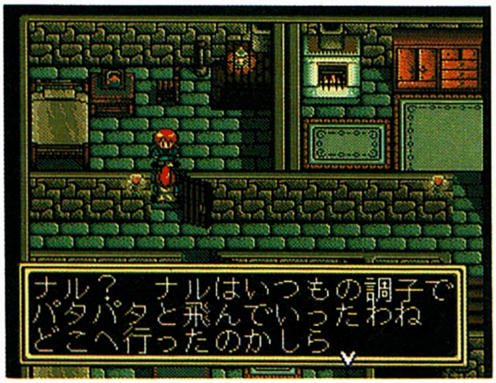
主人公アレス・ノアの家。ここでアレスは両親とルーナ、それにナルと一緒に暮らしている。結構立派な家で、家具などの調度品も揃っているのがわかる。階段を降りると、地下室もあるようだ。



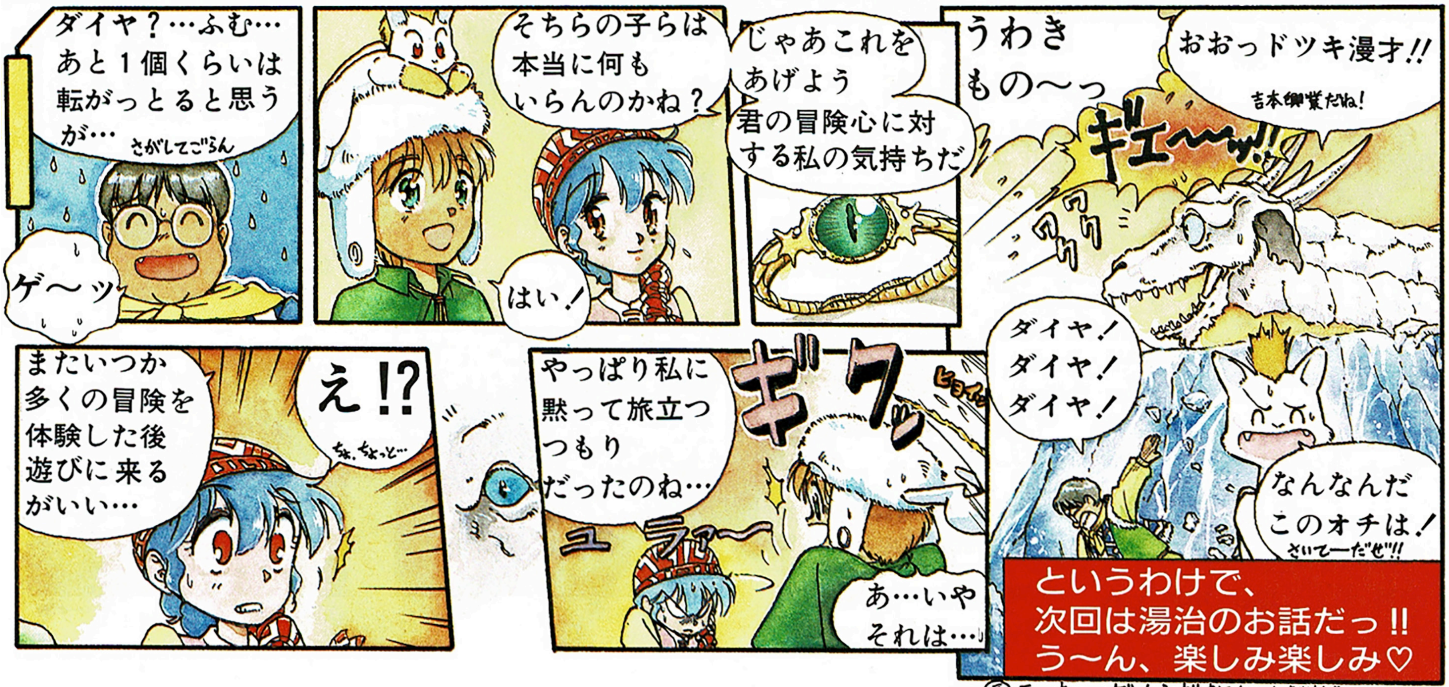
⬆かなり立派な造りの家です

アレス





⬆左上がアレスの部屋。母親と話すアレス



(画)「…あの一ゲームシナリオにないんだけど」
(文)「い一の!わしが決めた」



『メガドライブ FAN』1991 年 11 月号掲載

キャラクターデザイン / 窪岡 俊之

World of LUNAR

従来のファンタジーとは一味違う！『LUNAR』の世界を構築する5つのポイント!!

「LUNAR」は従来のファンタジーRPGと比べてどこが素晴らしいのか？　ここでは5つポイントを挙げ、それぞれについて検証してみることにしよう。



○海図の一部。これは最初の大陸である

ポイント1　ストーリー

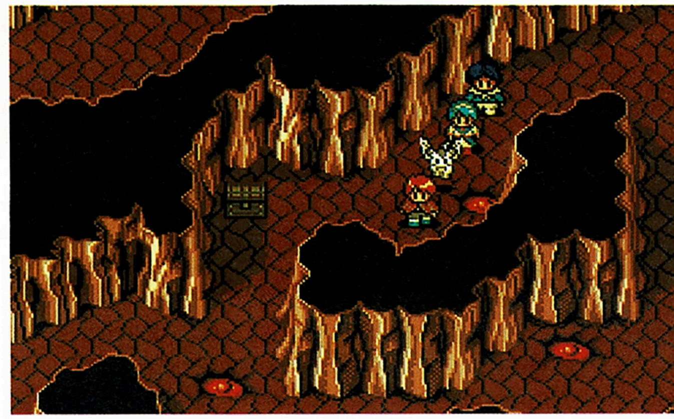
魔法とレトロな科学技術が奇妙に融合した世界観が「LUNAR」の世界の特徴。物語は、冒険を夢見る１人の少年の好奇心から始まる。ごく自然に、そしてドラマティックに…これが「LUNAR」のストーリーの特徴だ。

ポイント2　キャラクタ

30人以上の人物や怪物が登場して、物語を構成する。中にはパーティに加わり、冒険を共にする人もいれば、助言をしてくれる人もいる。思い入れを深めるために、各キャラクタの個性を大事にしており、出会い、別れなどの演出面にも力を入れている。

ポイント3　グラフィック

町や村は、通常のフィールドからも、その規模の大きさや建物の位置関係までもが分かる表現になっている。これは従来のRPGにはないものだ。イベントシーンは、動画を多用した美しいグラフィックで演出。連続アニメを見ているような楽しさが体験できる。



○初公開！これが『LUNAR』のダンジョン。左には宝箱が見える

ポイント4　戦闘

戦闘シーンは斜め上から見た感じで、奥行きと高さの概念がある。個別に命令を与えることもできるし、ＡＩによる自動でも戦闘ができる。『ファイナルファンタジー』と違い、キャラクタが攻撃したらもとの位置に戻るのではなく、敵、味方入り乱れた戦闘が「ＬＵＮＡＲ」の戦闘の特徴だ。

ポイント5　音楽

音楽は80％以上ＣＤで流れる予定。繰り返しの部分で音楽が途切れないように、曲のアレンジにも気を配っている。戦闘中の効果音も、さまざまな音を使っており、戦闘シーンの迫力の面で一役かっている。





「妥協一切なしで最高の作品を」と開発が進められている『LUNAR』。今回はオープニングの一部と、登場モンスターの一部を紹介しよう。開発者のインタビューつきで、その核心に迫る！

発売日	未定	メディア	CD-ROM
メーカー名	ゲームアーツ	ジャンル	RPG
価　格	未定	継続機能	バックアップメモリ
容　量	――――	モデム対応	――――

Prologe of LUNAR

動画に満ちた美しいビジュアルシーン！これが『LUNAR』オープニングの一部だ!!

オープニングの一部を紹介するにあたって、オープニングや中間デモ、そしてエンディングの作画を担当した鈴木氏とゲームアーツの上坂氏にお話をうかがった。

編集部　描いた作画の枚数はどれくらいでしょうか？

鈴木　オープニングで40カット、中間デモで50カットぐらい、エンディングで9カット描きました。通して見ると、約20分ぐらいになると思います。

編集部　もっとも苦労なされた点はどこでしょうか？

鈴木　やはりメモリの制約でしょうか。気を使った点は、レイアウトっていうか、カメラでいうフレームですね。見ている人が中に入っていけるような親近感のあるフレームにしたつもりです。

編集部　お気に入りのシーンは？

鈴木　オープニングは、アニメのように歌入りでやってますので、かなり気合いが入りました。絵コンテも2転、3転しましたし。

編集部　歌入りのオープニング？

上坂　はい。歌詞はすでに出来上がっています。バックに流れる曲は、激しいアップテンポのものを用意しています。



浮遊する魔法都市。街の外観なども中間デモで見せてくれる

作画担当・鈴木俊二

テレビアニメ「ふしぎの海のナディア」やオリジナルビデオアニメ「トップをねらえ！」の作画監督や原案を担当。ゲーム制作に参加するのは初めてで、「LUNAR」のキャラデザインを担当している窪岡俊之氏の紹介で参加することになった。右のイラストは自画像。



好きなキャラはレイク。「男はやっぱりああでしょう」（鈴木）

編集部　MEGA-CDだから出来たというところありますか？

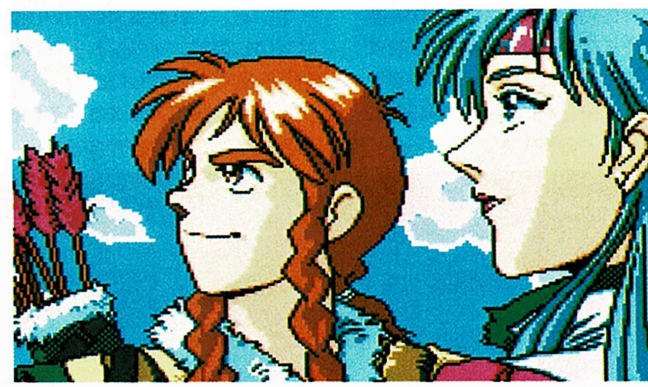
鈴木　オープニングみたいに何十秒も連続してずっと絵が黒コマ入れないで出せるところかな？

上坂　オープニングは6Mびっしり使って、もう余ってないです。途中で読み込みたくなかったので6M内で出来る限りのことはやりました。

編集部　「LUNAR」のオープニングの一番の特徴は？

上坂　今までのCD-ROMのソフトのほとんどは音楽とシンクロをとってませんよね。「LUNAR」は60分の1秒単位で音楽とシンクロさせました。

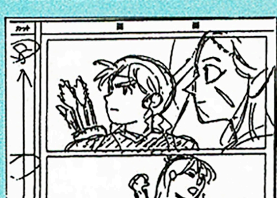
鈴木　本当にテレビアニメのようなオープニングを見ているようですから！



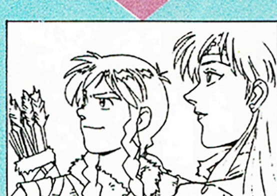
ピリアとテムジン。オープニングの一部だ

原画から動画へ

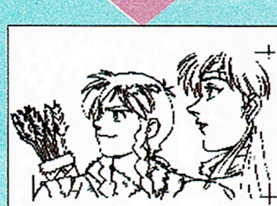
『LUNAR』のオープニングや中間デモの動画はどのように作成されていくのか？　ここではそのプロセスを紹介しよう。まず構成をもとに絵コンテが描かれ、それにしたがって鈴木俊二氏が絵を書いていく。それをスキャナーで取り込み、ドット絵を作成。出来たものをプログラムに組み込めば出来上がり。



まずは絵コンテを描く

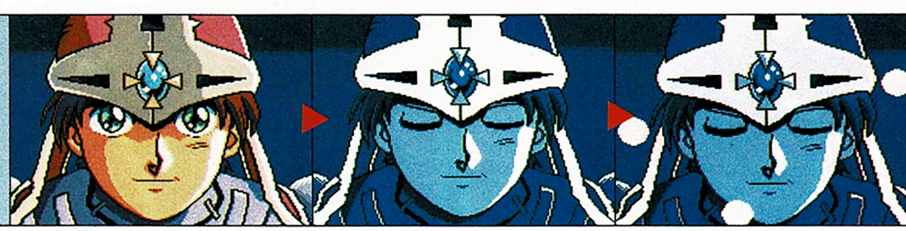


鈴木俊二氏が絵を描いて…



スキャナーで取り込む。右上の写真が完成した画面だ

目を閉じるアレス



アレスの目の前を光球が回るシーン

振り向くルーナ



何かに気がつき、くるっと振り向く

拳を上げるガレオン



グッと力む。コマ数はこの何倍もある

※インタビュー記事の肩書きは当時のものです。

Monster of LUNAR

登場モンスターは総勢90種類以上！ すべてに個別の動作パターンを設定!!

戦闘といえばモンスター！　一体どんなヤツが登場するのだろう。すべてのモンスターデザインを担当した古代彩乃さんにお話をうかがった。

編集部　登場するモンスターの数はどれくらいですか？

古代　色変えだけの使いまわしは一切なしで、90体ぐらいです。期間は3カ月ぐらいかかりました。

編集部　全体的なモンスターのイメージは？

古代　怖いなかにも可愛い感じ！従来のファンタジーに出てくるようなモンスターもちょっとは出てきますけど、スケルトンなんかはいませんし、ゴブリンもちょっと違う感じですし…舞台が異世界ということで、従来のモンスターのイメージをくつがえそうかなと思いました。今までの名前に乗っ取ったデザインではなく、少し変わったものにしたかったんです。それはデザインの面だけじゃなくて、動きの面でも変わったものがあります。

編集部　変わった動き？

古代　「スライミー」のように、攻撃するとき形が変化するとか。ボス関係は、かなり手足などのパーツが動いて凄いのですが、それは見てからのお楽しみです。

編集部　「LUNAR」モンスターの特徴は？

古代　今までのRPGの戦闘では、メッセージでしか見られないモンスターの特殊攻撃とかがありますよね。『LUNAR』では、そういった特殊攻撃をすべて視覚的に見れるところが特徴です。

編集部　特殊攻撃というのは？

古代　例えば丸まったり、いかずちを放電したり、そういうのがすべて目で見れるようになっています。見ているだけで楽しいものを目指しましたから。

編集部　ボスについて少し教えてください。

古代　ボスはとにかく攻撃が多彩です。例えば、本体の手からは魔法を放って、まとっているヘビからは冷気、本体の口からは炎…こんな感じのボスが登場します。



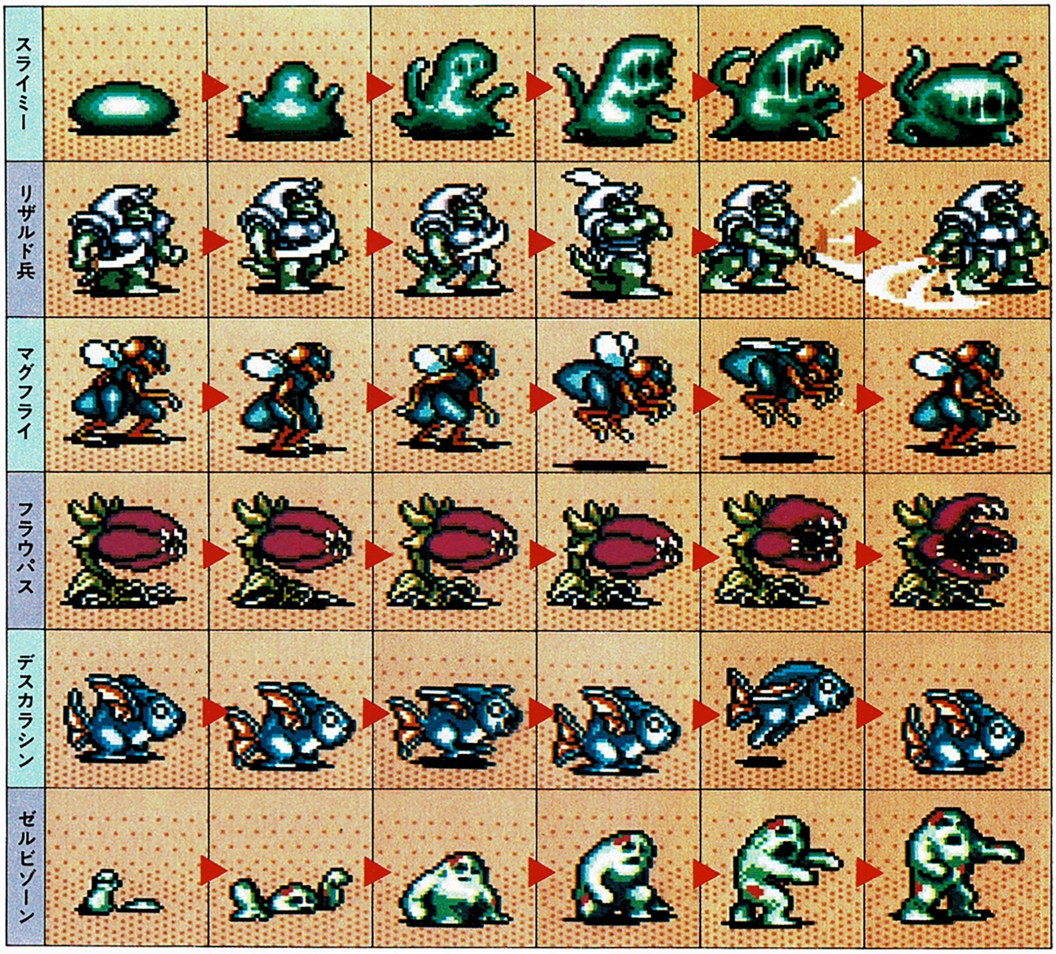
敵、味方入り乱れてのにぎやかな戦闘シーン



稲妻が怪物を直撃！



アニメパターンの多さには驚き。右の紹介もそれがすべてではない



モンスターデザイン担当・古代彩乃

パソコン版「イース」「イースII」(日本ファルコム)のモンスターデザインを担当したほかに、最近ではスーパーファミコンの「アクトレイザー」(エニックス)のアクションシーンの背景を担当した。

現在は、株式会社エインシャントに所属している。



「新しいモンスターを考えるのは楽しいです」(古代)

Cast of LUNAR

登場人物は個性派ぞろい！
30人以上でストーリーを構成!!

ここでは今までに紹介した登場人物と、新たに5人の登場人物を紹介しよう。次のページの漫画でも、脇役たちがドッと登場しているので、ここで各キャラクタのことをしっかりと頭に叩きこんでおくと、楽しさもアップする？　はずだ。

実際のゲーム中に会えるときが本当に楽しみだね。



パーティのメンバーはストーリー進行に従って、流動的に入れ代わる



初公開のステータス画面。魔法に対する抵抗力なんてパラメーターもある。見やすいのがいいね

ステータス画面

上の写真がキャラクタのステータス表示画面。アレスの強さを表示したところだ。文字が大きく、とても見やすいものとなっている。このほかに、各キャラクタごとに、装備、魔法も見ることができる。



指定したキャラが一歩前に出る






緊急討論！
「どうする!? どうなるアレス！」
ぐぁんばれアレスくん！
作・重馬敬　絵・西野司
とにかくだ——
今回のパネリスト
「あのアレスが、旅に出てくれないばかりに我々に本来の出番がない」———それは事実だ！
ワイ
ワイ
うむ！
男のくせに女に主導権を握られてたりするからだ！
あら、それは偏見だわ!!
そうよそうよ！あの娘の言ってること女の子だったら当然だわ！
だいたい自分の弱点を他人のせいにする事自体がまちがってるのよね！
じゃが、このままでは出番なしにすらなりかねんぞ？
それはどうするんじゃ
あたしは別にいいわよ？もらうものさえもらえれば
ワイ
おいおい！そんな適当な事でどうする!?
ワイ
そうだ！それで原作者におこられたマンガ家がいたのを忘れたか!?
ガヤ
ガヤ
ねえお嬢さんボクと一緒に東京ディズニーランドTDLに行かない？
親の目の前でよくくどけるなーおまえは…
ちょっと！話し合いに参加してよそこ！
ワイ
ワイ
あーあまた結局同じところに話がいっちまうぜ…
ザワ
レイクさんもうそろそろまとめて下さいな
ザワ
すみません、わたしです
うむ！
コホン
えっへん
——というわけで我々も温泉旅行に参加するぞ！
そ…それだけのために、丸々1ページ……
こいつら〜〜
では諸君！今回の提案に賛成の者は手を挙げてくれたまえ！
バ
ッ
全員だな…
よし!!
ああっ
出番がなかった!?
いきなり出てきた脇役御一同！はたしてアレスは主役の座を守れるのか!?ぐぁんばれアレス！アレス！負けるなアレス！予告と違っても気にするな!!
——気にしますって……



最高の冒険！　感動のストーリー！体験する日は2月？　3月？

まずは残念なお知らせをしなければならない。先月号で、『ＬＵＮＡＲ』の発売日を１月31日とお伝えしたが、いろいろな理由で開発が遅れたため発売が少し延期されることになった。

では、初めに現在の開発状況をお知らせすることにしよう。

現在は、戦闘ルーチンの調整と魔法エフェクトを組み込んでいる。そのほかに、ＡＩ戦闘をさらに頭のいいものにするため、手直しをしているとのことだった。

『ＬＵＮＡＲ』の制作に当初から携わってきたゲームアーツの上坂部長に聞いてみたところ、ゲームの完成は１月下旬を目指して制作作業が進められているとのこと。「納得がいくまでゲームを練り直し、必ず最高に面白いものにする」というのがゲームアーツのゲームに対する精神。ここは涙をのんでゲームの発売を待つしかない。今はそれしか…。

OPENING THEME
LUNAR THE SILVER STAR

（１分30秒）

夢の中ではやさしく　キスをしたわ　甘えたいときは　星に祈りをかけ
恋の魔法を　あなたに伝えたいの　「愛している」と風よ早くとどけて
……教えて　気持ちを……
まだこんなにも震えているこの胸は　きっと　旅立った　あなたのせい
はばたけ！
さあ　大空に両手を広げて　風　舞い上がれ　永遠の一瞬に
マジック　心はあなたの腕の中　いま駆けてきて　抱きしめて　KISS ME！

ついにクライマックス！感動の最終回!!「ぐぁんばれアレスくん」



『メガドライブ FAN』1992 年 2 月号掲載

キャラクターデザイン／窪岡 俊之

CD

のずかなきっかけと
勇気さえあれば
は自然に開くはず…

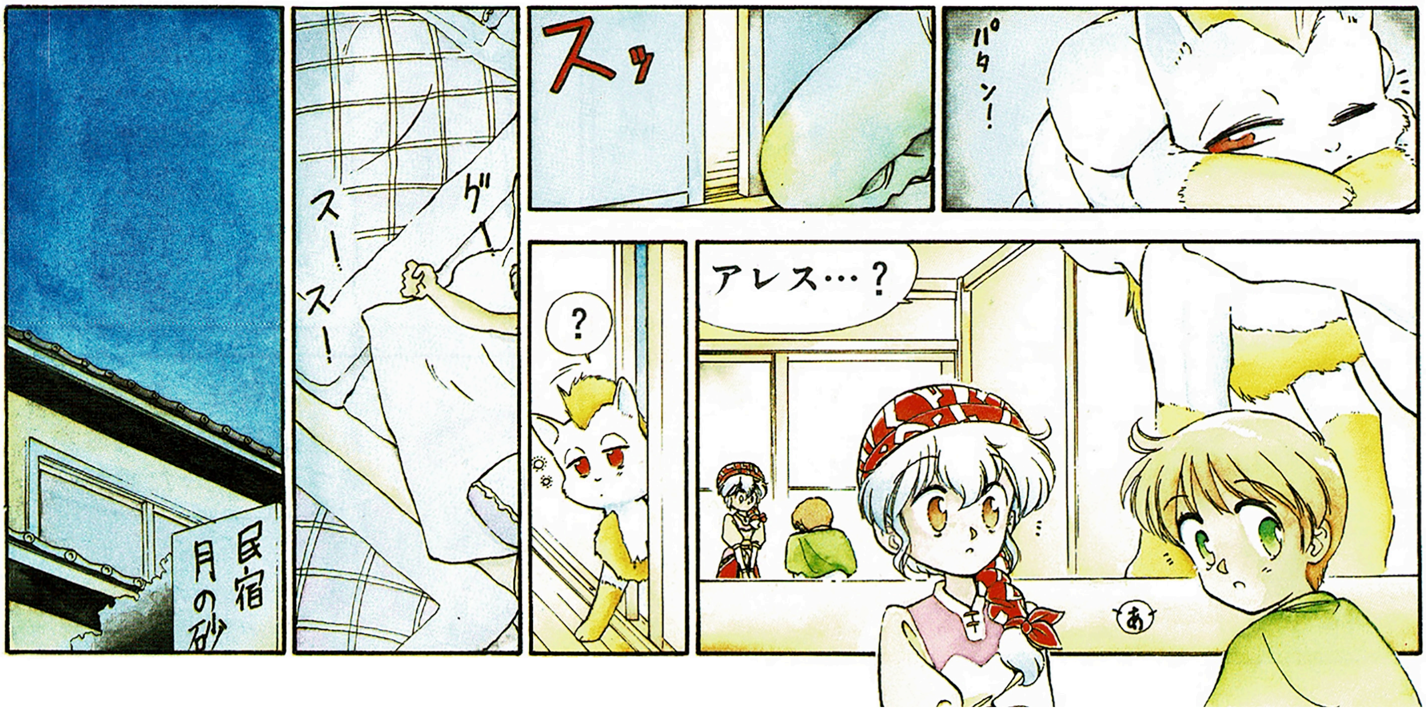




本誌の読者購入希望で4カ月連続1位と絶大な人気を誇るこのゲーム。今月はワールドマップと、冒険の出発地点となる「ブルグの村」のマップを紹介するとともに、戦闘についての最新情報をお届けする。

発売予定日	未定	ジャンル	ロールプレイング
メーカー名	ゲームアーツ	継続機能	バックアップメモリ
予定価格	7800円(税別)	その他の機能	――――
メディア(容量)	CD-ROM	現在の開発状況	80%(12月15日現在)





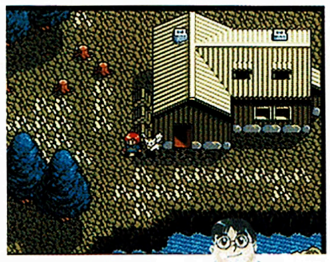
銀色の輝く美しい星「LUNAR」広大さを物語る世界地図初公開!!

「LUNAR」という世界は、「魔法が一般的な世界」。人々はごく普通に魔法を使って生活しており、特に才能がある人たちは、魔法都市「ヴェーン」の学問所でより強力な魔法を学んでいる。

右のマップでは、冒険の序盤に立ち寄ることになる、3つの場所が記されている。一見狭そうに見えるが、左上の島だけで50画面以上もあり、雲で隠れている場所を含めるとかなりの広さになる。

①旅立ちの村ブルグ

主人公であるアレスやルーナが育った村。村長の息子、ラムスに「白竜の洞窟」へダイヤを拾いに行こうと誘われ、アレスは初めて冒険へと旅立つことになる。

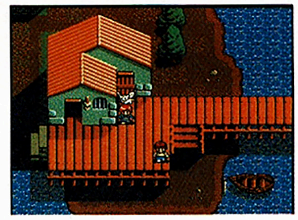


⭘この村の北には、「ダインの墓」がある



②港町サイス

ブルグの村がある島で唯一港がある町。船宿には、多くの大陸を冒険した旅人が立ち寄ることもあるらしい。アレスたちは、ここから「メリビア」に渡ることになる。



⭘ここは船つき場かな?



⭘簡単には乗れない?

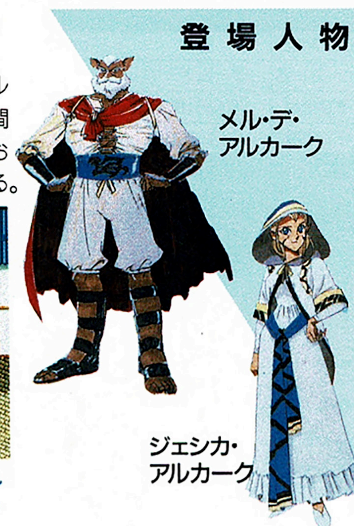
③自由都市メリビア

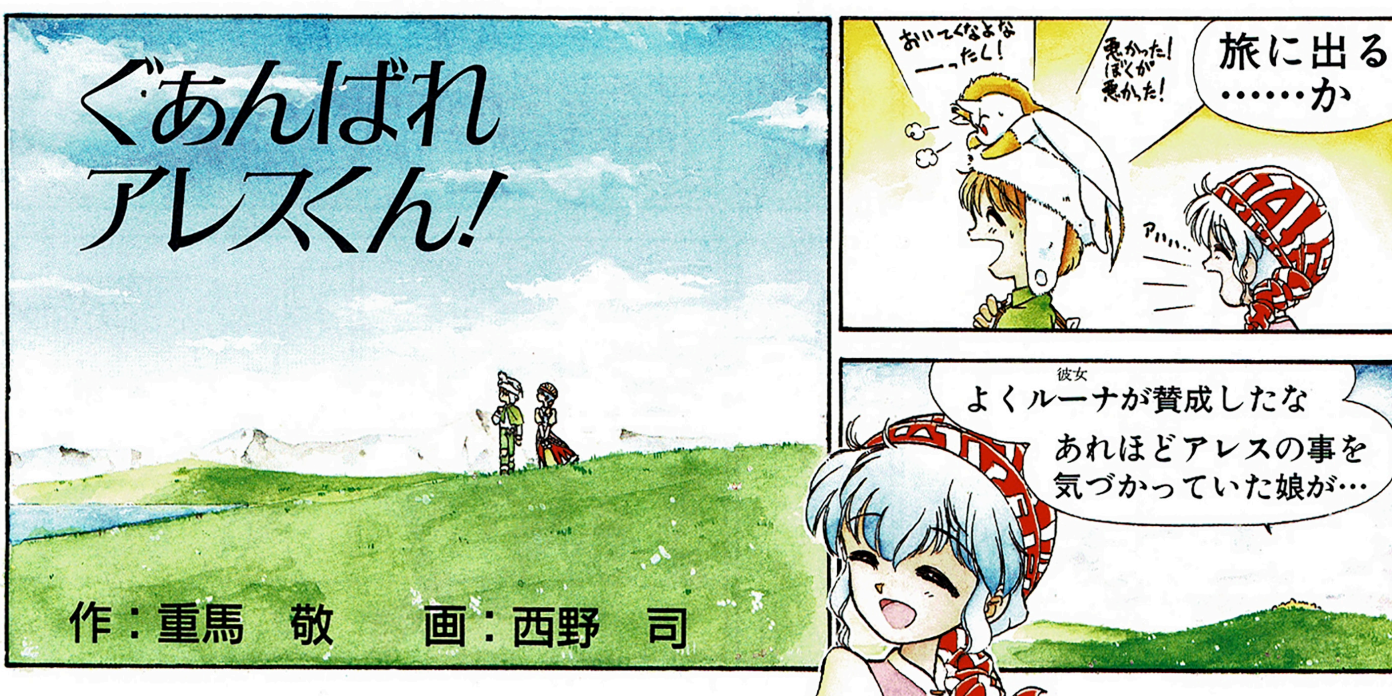
商業と貿易が盛んな自由都市。大陸西部の湾の中に位置する。

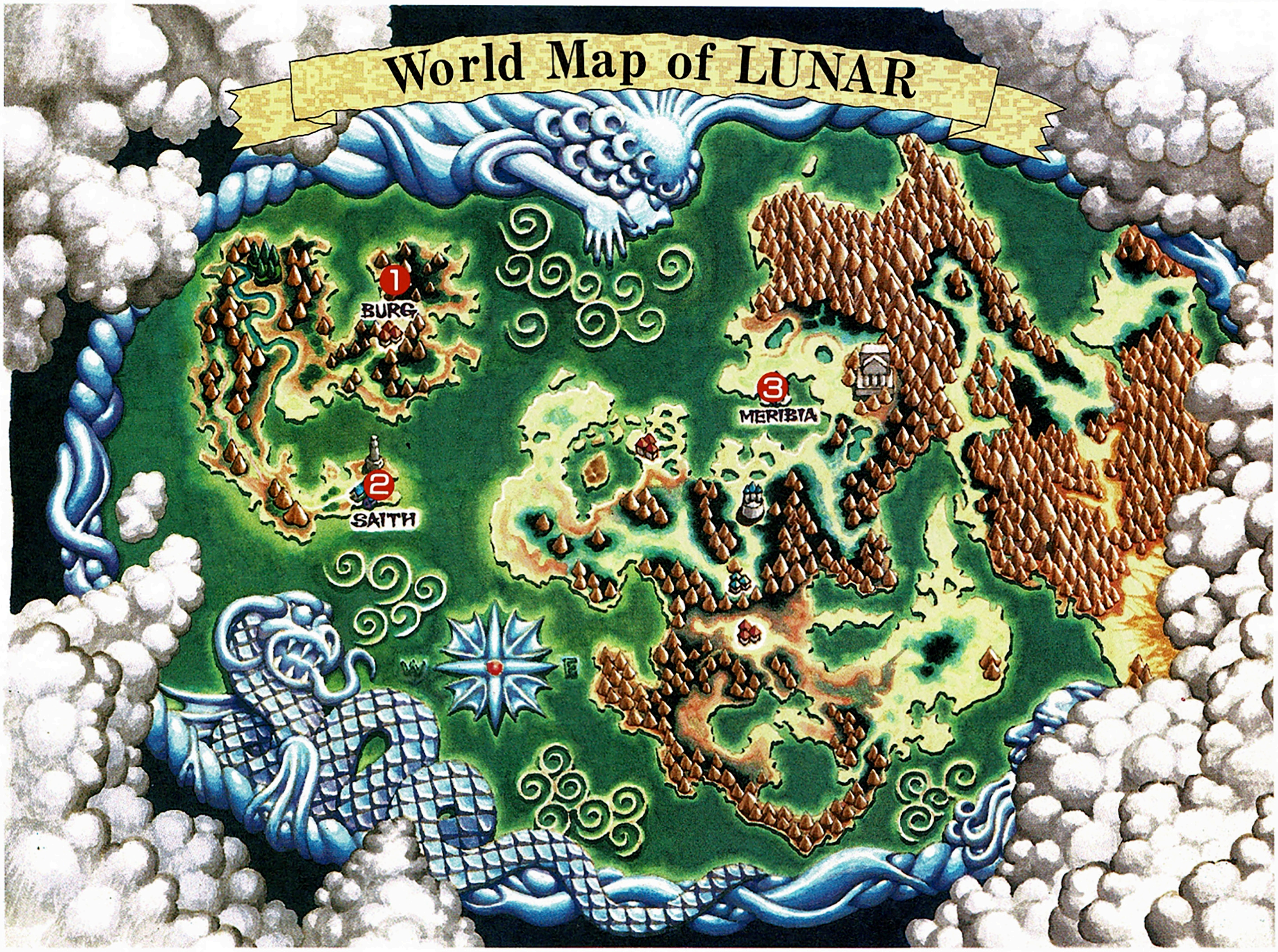
四英雄の1人、メル・デ・アルカークが治めており、獣人と人間が共存している平和な都市だ。お店の品物も、とても充実している。

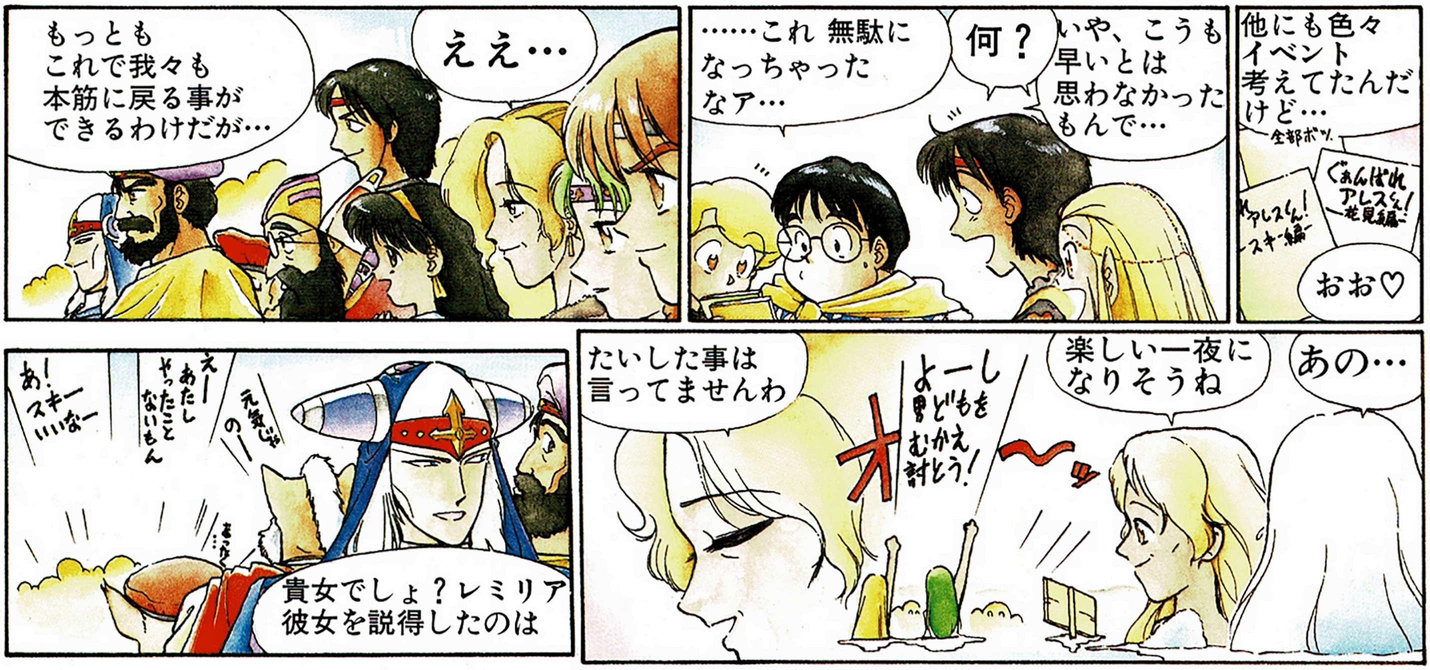


⭘立派な造りの建物があちこちに見られる。街中もかなりの広さがある





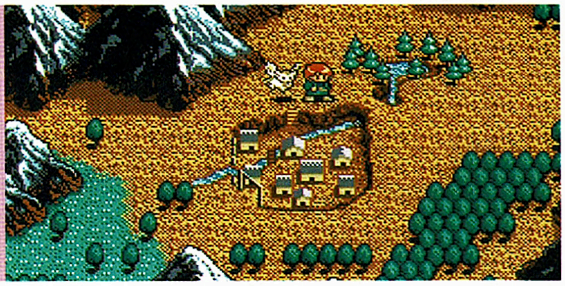

World Map of LUNAR
1
BURG
2
SAITH
3
MERIBIA


もっとも
これで我々も
本筋に戻る事が
できるわけだが…
ええ…
……これ 無駄に
なっちゃった
なア…
何？
いや、こうも
早いとは
思わなかった
もんで…
他にも色々
イベント
考えてたんだ
けど…
全部ボツ。
ぐぁんばれ
アレスくん!
-花見編-
アレスくん!
-スキー編-
おお♡
あ!
スキー
いいなー
えー
あたし
やったこと
ないもん
元気じゃ
のー
まったく…
貴女でしょ？レミリア
彼女を説得したのは
たいした事は
言ってませんわ
よーし
男どもを
むかえ
討とう!
オ～ッ
楽しい一夜に
なりそうね
あの…

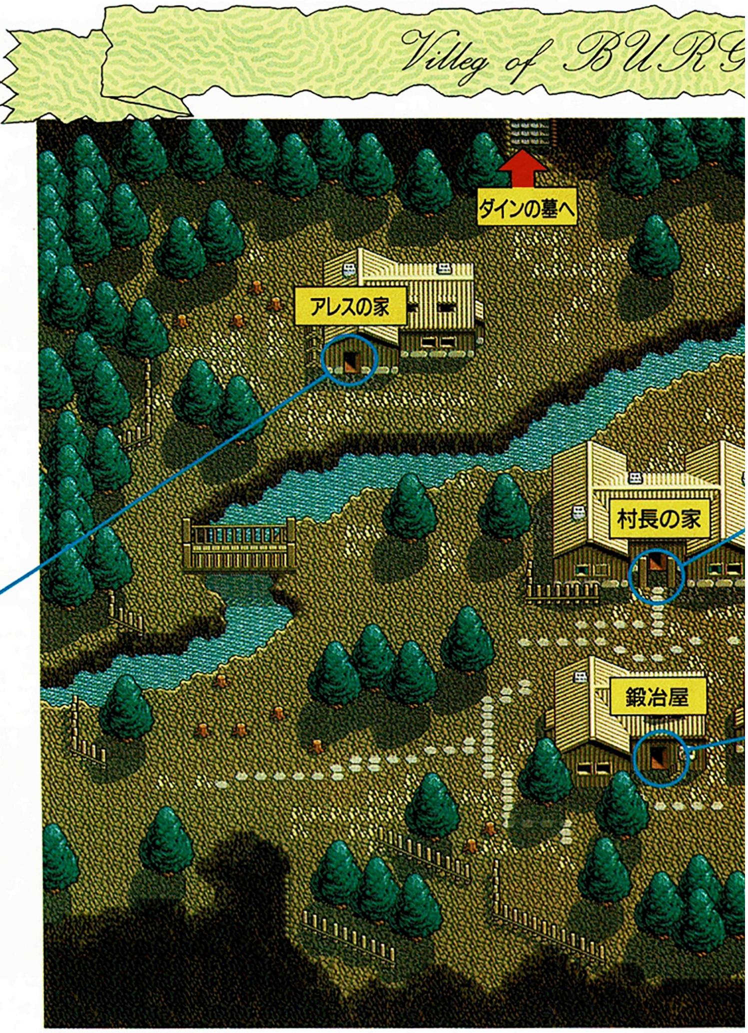
アレスが生まれ育った村…ブルグ ついに全体マップ公開だ!!

開拓農民たちが築いた小さな寒村…それがこのブルグだ。殺戮の悪魔と化した黒竜から世界を救った四英雄の1人、ドラゴンマスター・ダインの墓があり、今も英雄として語り継がれている。

ブルグの村外観



村の右上の見えるのが森の泉。ダインの墓へは村から行ける



アレスの家

アレスは父と母やナル、そしてルーナと一緒に住んでいる。ルーナはみなしごで、子供の頃からアレスと共に育てられた。

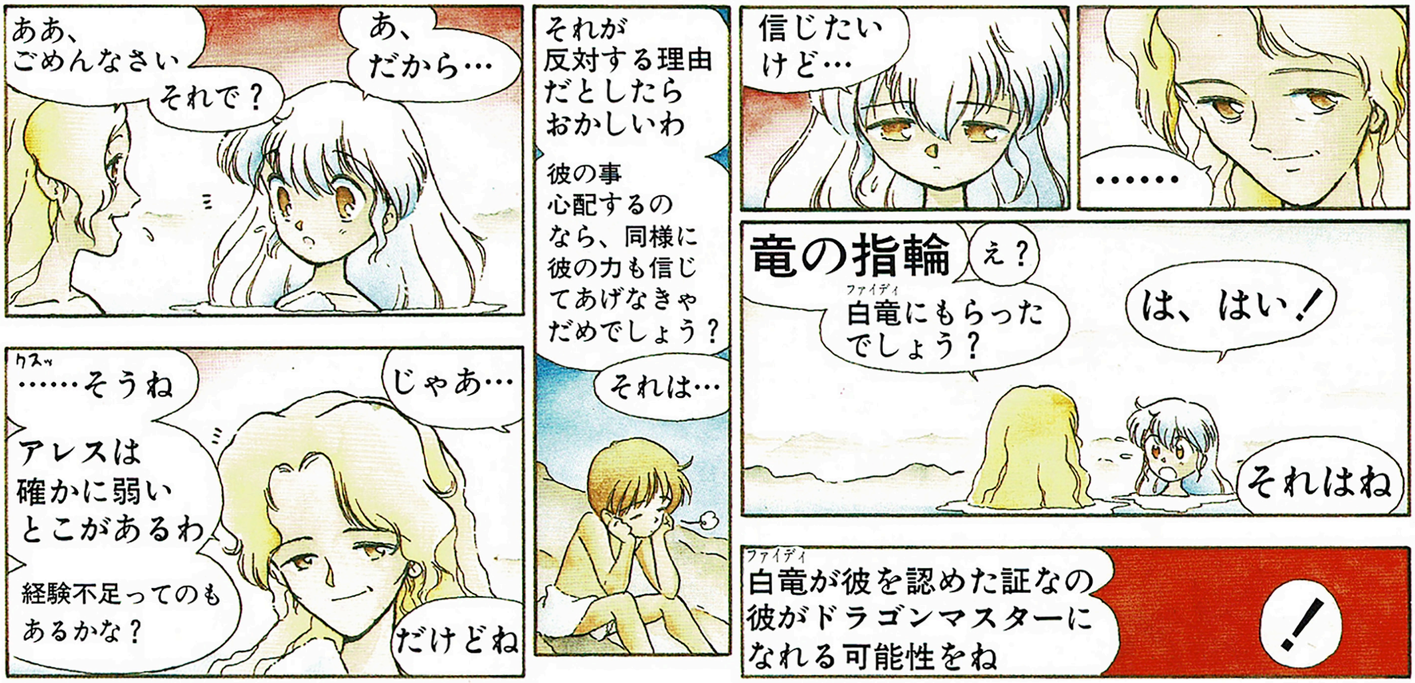
家の地下には、武器と防具が入っている宝箱があるらしいが…。

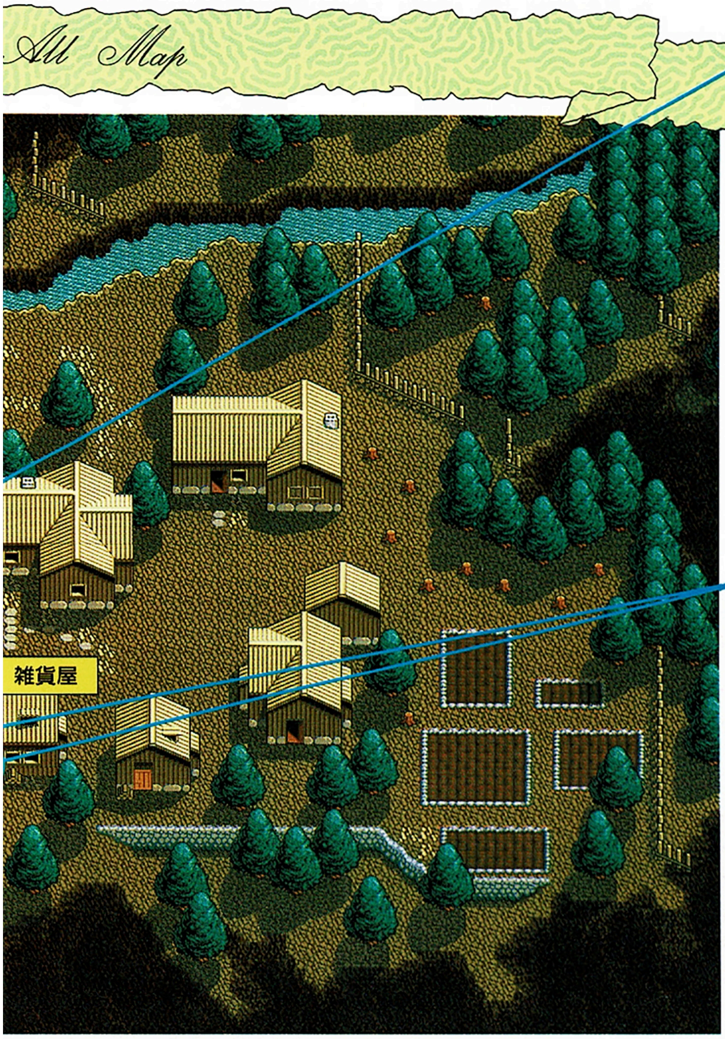


1階にて。会話中のアレス



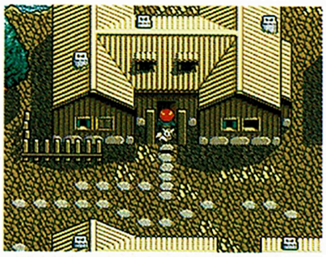
地下には鍵のかかった宝箱がある





村長の家

村長は留守にしているらしく、家の中には息子のラムスしかいない。ラムスは、アレスと冒険に行く準備をしている真っ最中／　きっとラムスの頭の中は、「白竜の洞窟」にゴロゴロと転がっていると噂されているダイヤのことでいっぱいなんだろうね。



⬆さすがに村長の家らしく、村の中では一番大きな建物

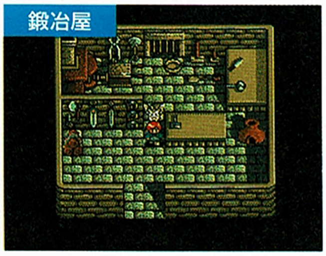


⬆家の中には親友のラムスがいる。最初のパーティを組む仲間だ

鍛冶屋&雑貨屋

鍛冶屋をのぞいてみると、壁には農作業に必要なものがたくさん掛けてある。あるイベントクリア後、武器などを売ってくれるらしい。雑貨屋では、冒険には欠かせない体力が回復する薬や、何かと役立つアイテムを売ってくれる。きっと立ち寄ることが多いだろう。

鍛冶屋

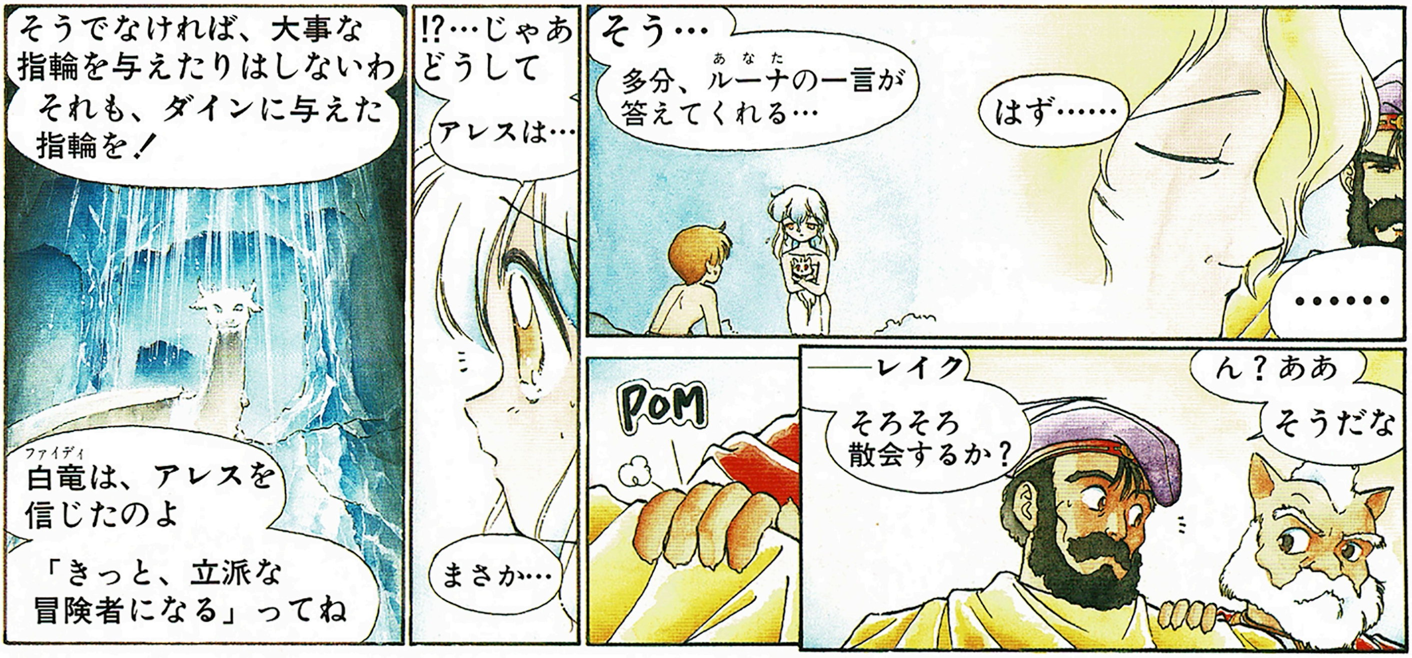


⬆武器類を扱っている店

雑貨屋



⬆冒険に出るときは薬は必需品

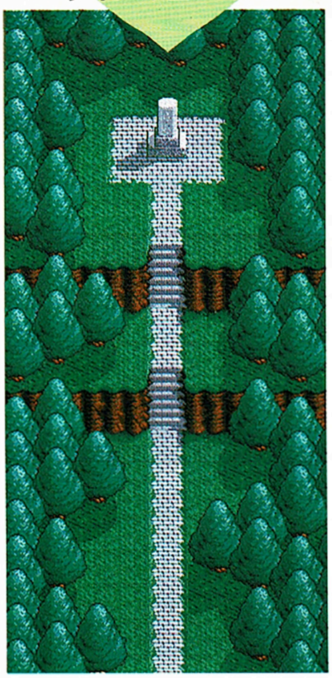


ブルグの村周辺には、ダインの墓、そして森の泉が存在する

ダインの墓…そこにアレスは毎日のようにお参りをしては、ダインのように冒険に旅立つことを夢見ていた。

物語はこのダインの墓から始まることになる。

ダインの墓への道



ブルグの村へ



ダインの墓をお参りするアレス

祭で捧げる歌の練習をするアレスとルーナ

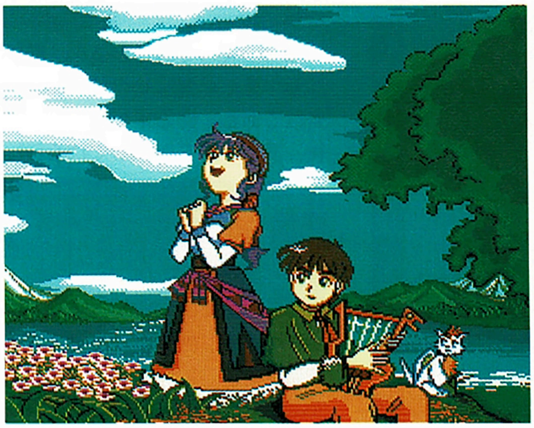
ブルグの村には今、「女神の祭」が近づいていた。琴を奏でるのが得意なアレスと、歌が上手なルーナは、女神の好きな音楽を捧げるため練習を重ねていた…。

下のビジュアルがその様子を表したもの。ここではアレスの奏でる美しい旋律と、ルーナの素敵な歌声を聞くことができるのだ。

実はここで流れる曲は、ゲーム中のいくつかの場面でいろいろなアレンジを加えたかたち流れることになる。『LUNAR』のテーマともいえる曲だ。

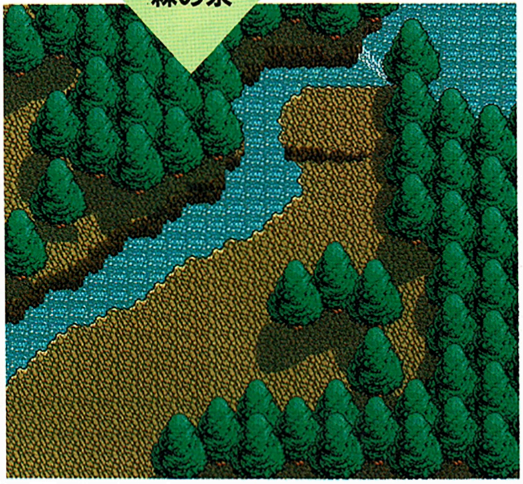


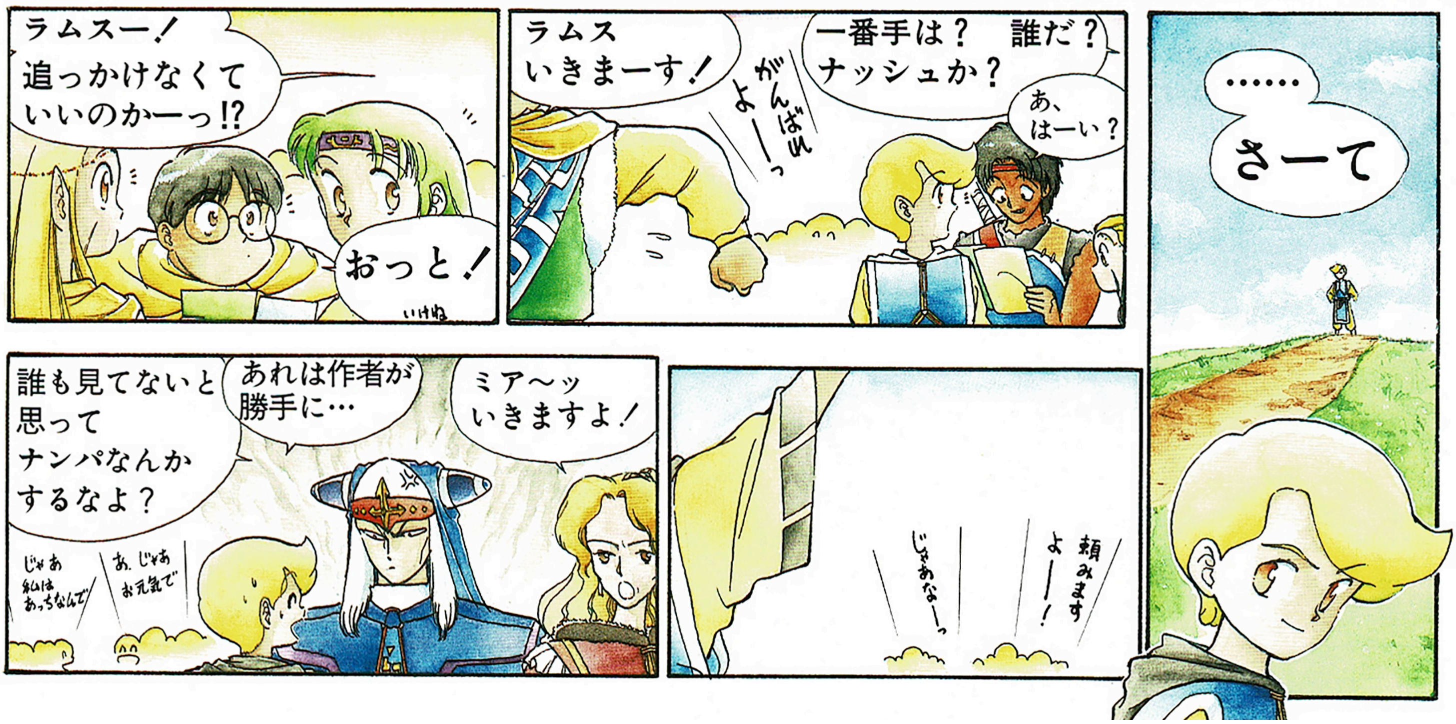
冒険に出ようとするアレスを心配しているルーナ



「女神の祭」に捧げる歌を練習するアレスとルーナ。美しいメロディーが泉にこだまする情景が伝わってくるね

森の泉





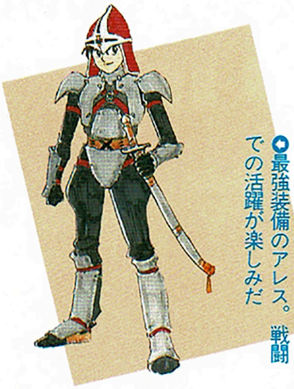
マニュアル! ファジー! AI!
戦闘システムがより明確に分かった!!

『LUNAR』の戦闘には、マニュアル、ファジー、AIの大きくわけて3つモードがある。

●マニュアル戦闘
移動位置から攻撃目標設定まで、細かく指示を出して戦闘する。

●ファジー戦闘
用意された作戦を選んで戦闘する。8つの作戦を用意する予定。

●AI戦闘
キャラ自身が自分で判断して戦闘する。感情による行動もある。



最強装備のアレス。戦闘での活躍が楽しみだ

敵とエンカウント

敵と戦闘シーンに入ると、まず「戦う」「話す」「ナル」の3つのコマンドから選ぶことになる。ナルは戦闘に参加しないが、モンスターと話す能力を持つ。



さて、どうする?

戦闘を選ぶと「攻撃」「道具」「魔法」「AI」の4つからコマンドを選ぶことになる。コマンドを実行するキャラクタはコマンドの左に顔が表示される。



魔法



「魔法」のコマンドを実行。使用魔法を選択して、攻撃目標を設定する

攻撃

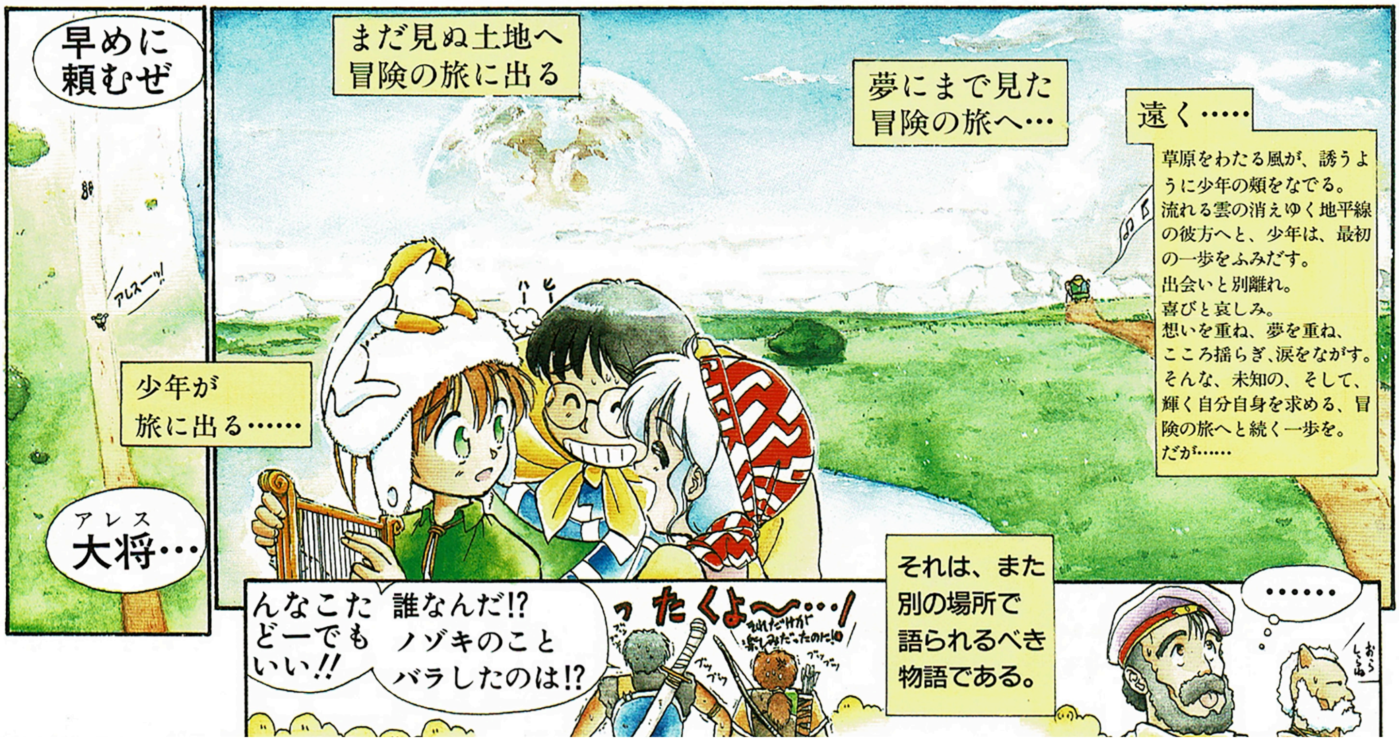


「攻撃」のコマンドを実行。これはマニュアルの場合で移動場所を設定している

道具



「道具」のコマンドを実行。使いたい道具を選択しているところ



特報!!

出会いと別離をくり返し…
少年はいつか真の冒険者となる…



MEGA-CDユーザーが本当に待ちこがれているのがこの『LUNAR』であろう。今月は新たに公開された敵と、ブルグの村周辺の詳細をお知らせしよう。

発売予定日	未定	ジャンル	ロールプレイング
メーカー名	ゲームアーツ	継続機能	バックアップメモリ
予定価格	7800円(税別)	その他の機能	――――
メディア(容量)	CD-ROM	現在の開発状況	82%(1月28日現在)

期待度、注目度、ともにNo.1RPG!!
発売日が決まらないのが一番気になる?

本誌の読者購入希望ゲームで、今月で5カ月連続1位という偉業を達成し、MEGA-CDユーザーの期待度、注目度ともにNO.1ロールプレイングゲームである『LUNAR』。

今号は、もっとも読者が気になっている現在の開発状況と、発売日に関する情報からお伝えすることにしよう。



●AI、ファジー、マニュアルの3系統が行える戦闘。完成へ向けて進行中!

現在の開発状況は?

では、現在の開発状況をお知らせすることにしよう。

現在は完成したシナリオをCDに組み込んでいるところで、1月21日現在では、全体の3分の1を入れ終わったところだ。戦闘のプログラムも多少の調整が残っているもののほぼ完成。苦労しているのはメッセージ関連で、そのときの状況に応じて、村人などが15パターンもの会話をもっているものがあり、その膨大なデータ量のため多少遅れ気味とのこと。

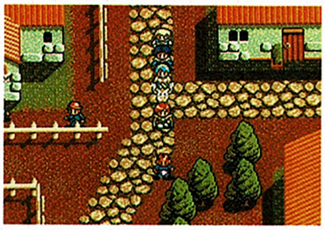
開発のほうは2月中にはすべて完了する予定で進んでいる。



●ブルグの村がある大陸は、CD-ROMでプレイできる状態にある



●ダンジョンも次々と出来上がってきている。早く冒険したいっ!



●村人のメッセージは、状況に応じて何回も内容が変化する

『メガドライブFAN』1992年3月号掲載

キャラクターデザイン / 窪岡 俊之

LUNARの世界に忍び寄る影…
邪悪な野望をもくろむ謎の敵!!

アレスは冒険を重ねることにより大きな目標を…いや大きな使命を持つことになるだろう。

ここでは、そんなアレスの前に立ちふさがる敵や冒険の舞台となる世界に触れてみよう。



●もともと「LUNAR」に住んでいる食用モンスターも襲ってくる!

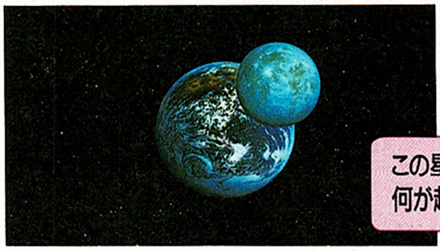


●話が進めば、明らかに敵が仕向たモンスターが登場する

銀色の星LUNARの現状

アレスが旅立つとき、「LUNAR」という星はどんな状況なのだろうか? アレスが住んでいるブルグの村での会話から察するところ、そんなに切迫した状況ではないようだ。

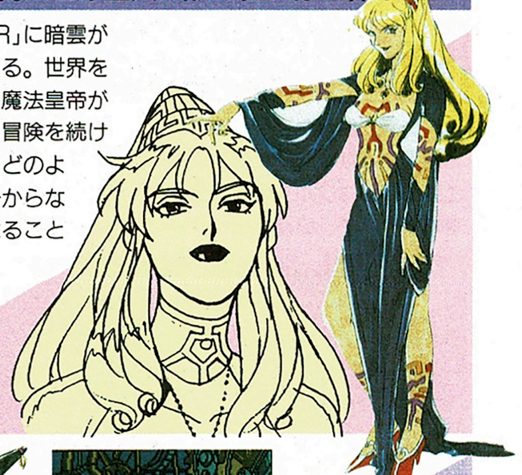
だだ、「魔法皇帝」なる邪悪な野望を抱いた人物が動き出しているという噂は街や村に伝わってきているようだ。人々たちはさほど気にしてないが、遠いどこかで、陰ながら悪の力が増大しつつあるといった感じはある。



この星に、一体
何が起きようとしているのか…

強大な力を持つこの2人! 敵の狙いは一体?

平和な星「LUNAR」に暗雲が立ち込めようとしている。世界を我がものとせんとする魔法皇帝が動き始めているのだ。冒険を続けるアレスたちの前に、どのような形で現れるかは分からないが、大きな障害となることは間違いない…

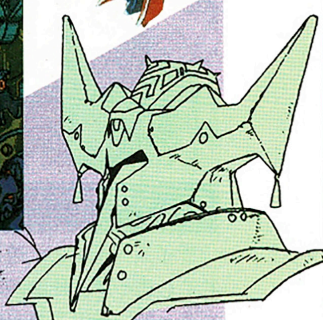


魔女ゼノビア

魔族の長で魔法皇帝の右腕的存在。強力な魔物を従えている

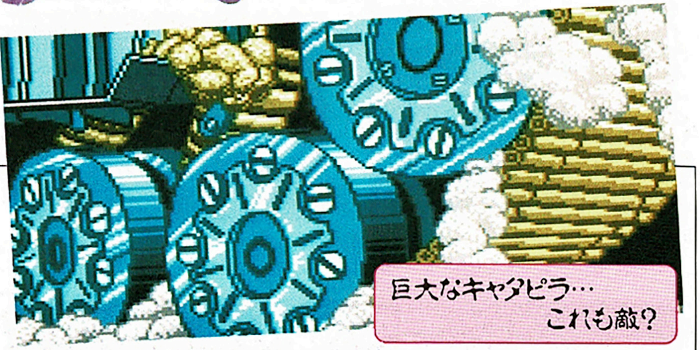






魔法皇帝

圧倒的な魔力の持ち主。女神伝説と何か関わりがあるらしい



巨大なキャタピラ…
これも敵?

モンスターは地域の特色を生かして配置されている

「LUNAR」には、総勢90体以上のモンスターが登場する。このモンスターたちは、「悪魔」「戦車」「兵士」など種類もさまざま。登場する場所もそのモンスターに見合ったところに設定してあり、洞窟や塔などその場所の特色にあったモンスターが登場する。

ガーゴイル

翼により飛行しながら剣を使って攻撃してくる悪魔系モンスター。魔女ゼノビアにより召還される



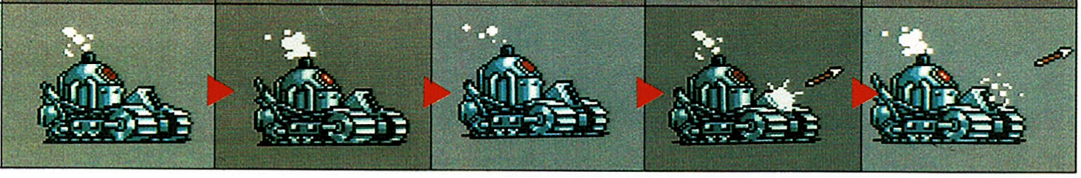
パイパー

ガーゴイルと同様にゼノビアにより召還される悪魔系モンスター。素早い動きでヤリを使ってくる。



汽動戦車

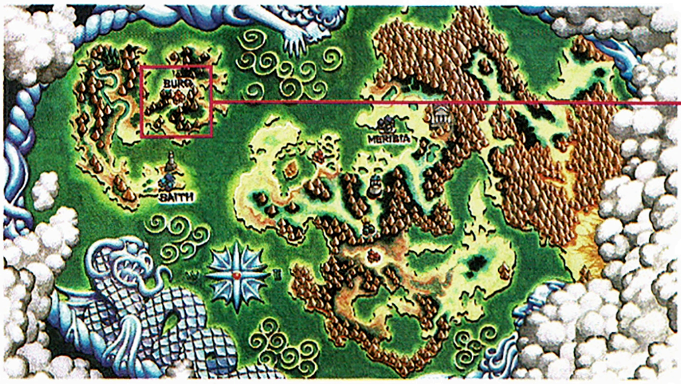
蒸気テクノロジーにより作りだされた戦闘機械。キャタピラで動き回りながら、ヤリを発射してくる

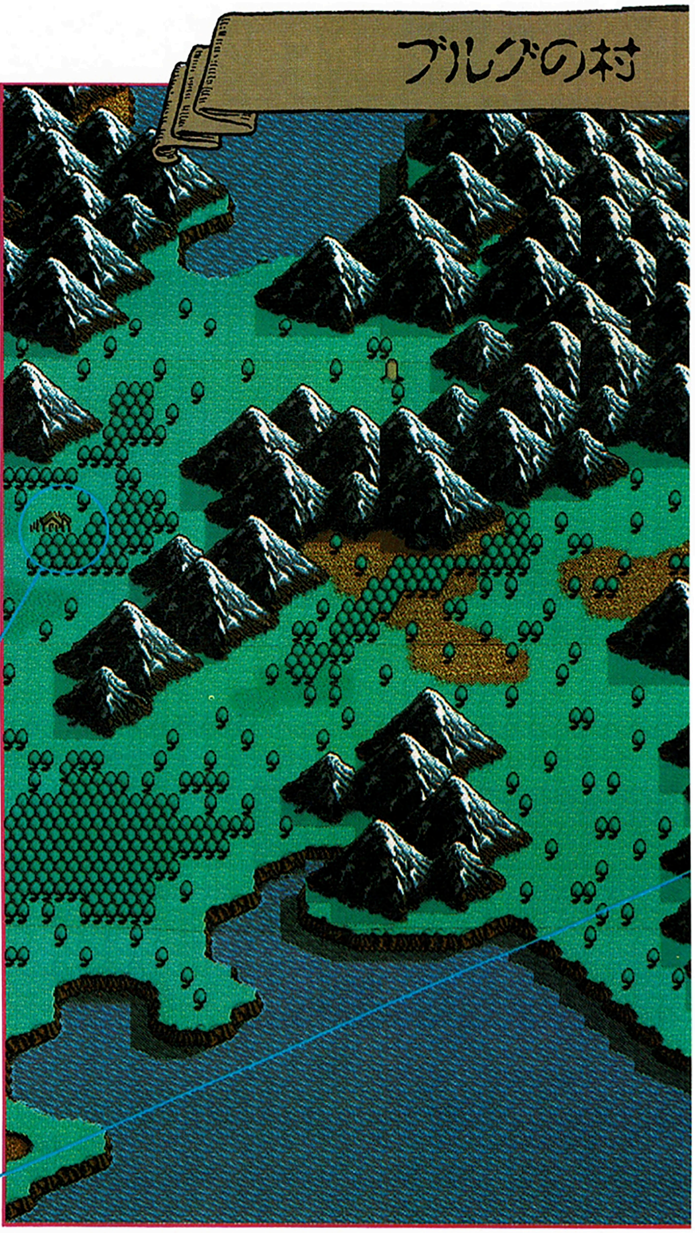


ここがアレスの冒険の最初の舞台 ナル、ルーナ、ラムスと共に旅立つ!!

アレスが旅立つブルグの村は、北東の小さな大陸に位置している。この大陸にはブルグの村のほかに港町サイスや、白竜ファイディのすむ洞窟などがある。

マップ内にある白い石碑のようなものは、MPの回復が行えるようになっている。





木こりの家

サイスへ行くのに通る橋が流されてしまって、仕事が増えたことを怒っている木こりが住んでいる。橋を直すために必要なオノを山小屋に忘れてきてしまったらしく、アレスたちは"迷いの森"と呼ばれているゴートの森を抜けてオノを取りにいくことになる。



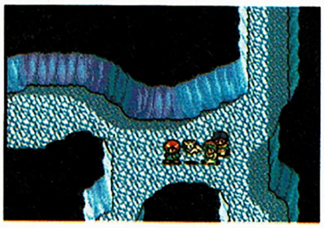
⬆川の増水によりサイスへの橋が壊れてしまった。直すにはオノが必要



⬆山小屋の行く途中に通るゴートの森はちょっとした迷路になっている

白竜の洞窟

アレスたちが始めて本格的なダンジョンに挑戦するこになるのがこの洞窟。ラムスの話によると、ダイヤが転がっているらしいが真実はさだかではない。ここには、「LUNAR」の歴史を見つめてきた白竜ファイディがすんでおり、アレスにダインに渡したものと同じ「竜の指輪」を渡す。

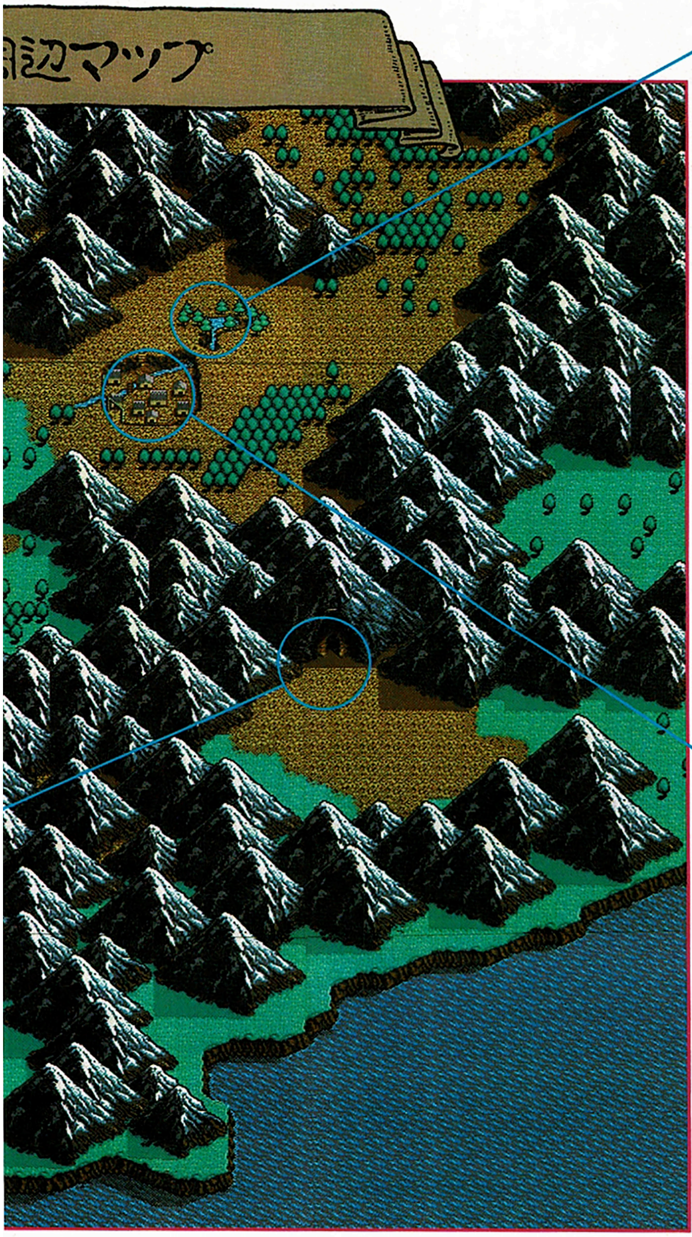


⬆白竜の洞窟を冒険中のアレス、ナル、ルーナ、ラムスのパーティ



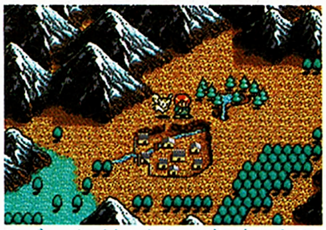


⬆久しぶりの旅人を歓迎するファイディ。アレスに「竜の指輪」を託す



森の泉

森の泉にアレスが行くと、そこにはルーナのブーケが…。木陰から現れたルーナはアレスに「祭りの歌の練習を始めましょう」と誘う。アレスの奏でる琴に合わせて歌うルーナの歌声は泉にこだまして、とても幻想的。この場面は本当に心が休まるシーンだ。



ブルグの村のすぐそばに泉はある



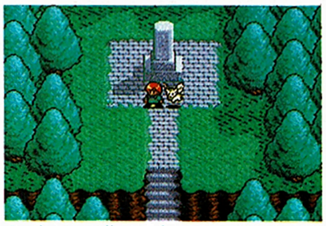
美しい歌声を聞かせてくれるルーナ。ナルも静かに聞き入っているね

ブルグの村

ダインの墓を見舞うアレスの前にラムスが登場。ダイヤを取りに白竜の洞窟に行こうと強くアレスを誘う。冒険に出ようとするアレスの前にあちこちアレスを探し回っていたナルがパタパタと現れ、ナルを置いて行こうとしたアレスはナルにひどく怒られるはめに…。

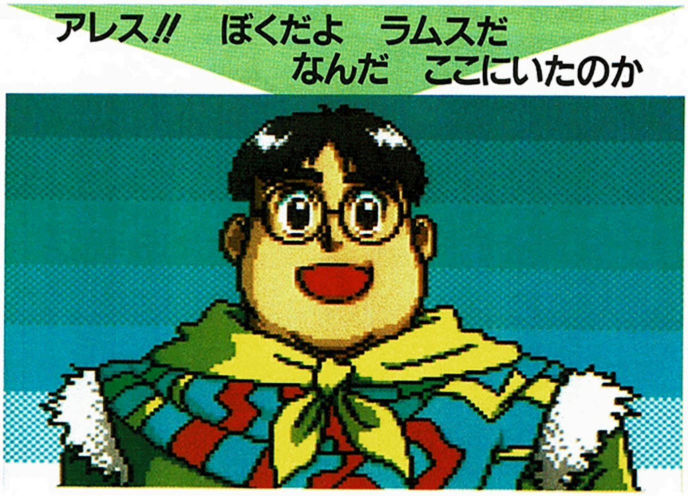


ブルグの村を探索中のアレスとそのあとをパタパタとついてくるナル



ダインの墓を見舞っているアレス。ここでラムスと出会うことになる





MEGA-CD

4大スクープ 1

幼いころに少年が見た夢が今、実現しようとしている

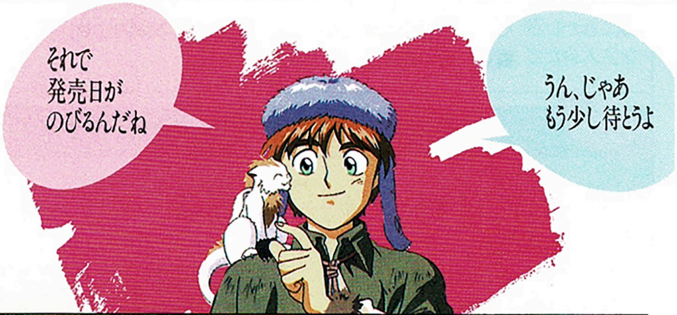


MEGA－CD発売以来、多くの作品が発表されたが『LUNAR』の人気は変わらない。今月は新たな町や村、戦闘魔法について紹介しよう。

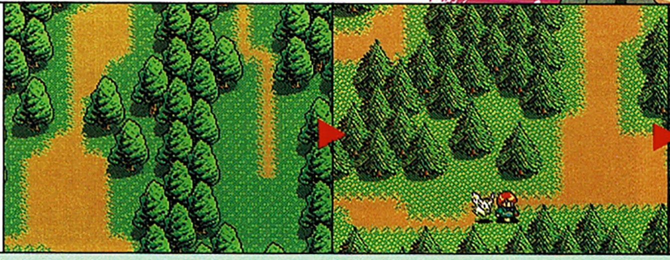
発売予定日	未定	ジャンル	ロールプレイング
メーカー名	ゲームアーツ	継続機能	バックアップメモリ
予定価格	7800円(税別)	その他の機能	――――
メディア(容量)	CD-ROM	現在の開発状況	86%(2月21日現在)

残念、発売日はまだ決まらず!! でもどうして発売日がのびるの!?

注目の『LUNAR』の発売日だが、残念ながら今月もはっきりしたことはお伝えできないんだ。ゲームのほうは、ゲームバランスとバグを直せば、ある程度遊べるところまで来ている。それなのにどうして発売日が決まらないのか疑問だね？ここが問題、とにかくゲームアーツは、自分たちが本当に納得いくまで、何度でも内容を練りなおすんだ。現在でも、「これからビジュアルをかなり描き直すんですよ(専務の内田さん)」という感じで変更しているので、発売日が決められないのも無理はない。でも、それだけに発売日が伸びるほど内容が一層充実していくのも間違いなく、待つのも楽しみの1つになると思うが、どう？



ゴートの森の変化





◎これを見れば、いかに開発中にゲームの中身が変更されているか、わかるだろう。しかも、いいほうにね

『メガドライブFAN』1992年4月号掲載

キャラクターデザイン / 窪岡 俊之

キャラクタのみんなが持つ得意な魔法 その一部をちょっと紹介しちゃおう!!

「LUNAR」では、70種以上の魔法が登場し、それ以外に技や歌といった特殊な攻撃方法がある。それらの魔法は、アレスなら炎、ナッシュなら電撃というように、各キャラクタによって得意な魔法の要素があるんだ。ミアが扱える精霊系の魔法は、地、水、火、風の4つの要素をもっており、それぞれを使いこなすことができる。また、キリーは魔法ではなく、技と呼ばれる特殊な攻撃方法で、敵にダメージを与えることが可能だ。



離れた敵には、やっぱ魔法だよね

ルーナだけが持つ歌にはさまざまな魔法の力があるが、その効果のほどは、残念ながらまだ謎。これらを使って、早く戦ってみたいね。

ナッシュ 電撃の魔法



ミア 精霊の魔法



アレス 炎の魔法



ジェシカ 回復の魔法



ルーナ 歌



キリー 技



開発スタッフスクープ取材

そこが知りたい!!

本誌で圧倒的人気を誇る「LUNAR」だが、肝心の発売日のほうが、再三に渡って変更されて、決まらない。それならば、とばかりに開発サイドの人に直接聞いて見ることにした。

編集部 発売日ですが、どうです？

上坂 まだちょっと…(笑)残念ながら今のところ未定です。

編集部 大体でいいんですが。

上坂 スケジュールは立っているんですが…3月に「シャイニング・フォース」、5月に「ドラゴンクエストV」、その狭間で頑張るか～ってところですか(笑)。

編集部 ここまで遅れた理由は？

上坂 考えていた物よりも、はるかに大きな物になってしまいまして、1ヵ月程度で終わりかと思っていた作業が2ヵ月かかっちゃったりとかしまして。あと、納得がいくところまでトコトン作っているためです。本当に申しわけありません。

編集部 現在の開発状況は？

上坂 ゲームバランスの状態なんか、一番読み切れないところですよね。やっていたらキリがないし。その辺が済んだら、ほぼ90パーセントは、越えていますね。

編集部 それ以外については、ほぼできていると？

上坂 それがちょっと違いましてね(笑)。気になるところは徹底的に直していくつもりですので。

編集部 MEGA-CDについて何か御意見をお願いします。

上坂 ようやくソフトも出揃い、MEGA-CDもいよいよこれからですよね。「LUNAR」もMEGA-CDを引っ張っていけるような作品になるべく、精一杯がんばらせていただきます。



お仕事中を拝見



発売日、来月こそは

ゲームアーツ 第一開発部 **上坂 哲**

現在、「LUNAR」を開発しているゲームアーツ第一開発部の部長。非常にいそがしい中、時間をとって質問に答えてくださった。本誌ではすでに有名人かな？



冗談好きの、本当に明るい人なんだ

※インタビュー記事の肩書きは当時のものです。

さらに明らかになったLUNARの世界 そして待ちうけるモンスターの軍団

今回、紹介する町や村は全部で7つ。町によってグラフィックがすべてちがう『LUNAR』では、それらをまわるだけで、ちよっとした旅行気分が楽しめる。そして、そこでは新しくアレスたちの仲間になる新キャラクタが、みんなが来るのを待っているんだ。



❶ゴートの森

ブルグの村の近くにある木こりの家で、山小屋に忘れたオノを取りにいくよう頼まれたアレスたちは、途中、迷いの森と呼ばれているゴートの森を通り抜けることになる。その名の通り、そこは迷路になっており、たくさんのモンスターが棲みついている危険な場所。だが、そこでは1人の旅人レイクと、出会うことになる。



⭘森の中でレイクを見つけた。なにやらいろいろ話してくれるみたいだ



⭘彼は、あらゆる武器に精通していて、アレスたちの力強い味方になってくれる

❷アルテナの大神殿

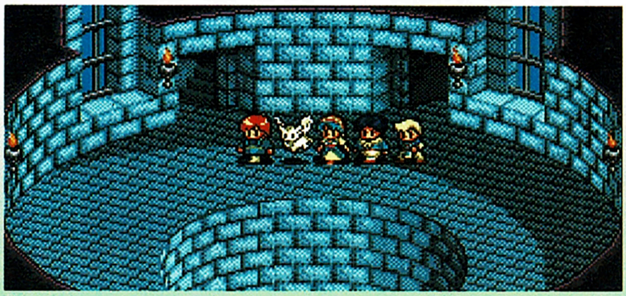
山々に囲まれてポツンと建っているこの神殿は、この世界に伝えられている女神伝説の神様、女神アルテナを祭る大神殿。中の広間にはアルテナ像が置かれ、そこでは数多くの神官が修行に励んでいる。その中には見習い神官として修行中のジェシカ・アルカークもいて、ここで暮らしているんだ。



⭘なるほど、ぜひ見てみたいね

❸サイスの塔

港町サイスを北に行くと、高い灯台がある。昔は船乗りたちの、よい目印として船の運行を手助けしていたが、最近になってモンスターが棲みつくようになり、だれも近付かなくなってしまった。



⭘灯台の中は、細長い円筒形になっているんだ

❹自由都市メリビア

かつて大地を襲った大災厄から世界を救った四英雄の１人、メル・デ・アルカークが治める、巨大自由都市。大きさにたがわず物が豊富で、武器やアイテムも非常に充実している。都市の中でひときわ大きい建物がメルの館で、そこに行けば彼に会うことができる。



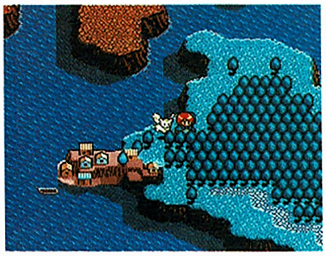
フィールド上でも、かなり大きい



う〜ん、一体どんな人だろうか

❺ランの村

ランは湖のほとりにある小さな村で、そこに住む人は湖とともに生活しており、そこから魚貝類を採って主食としている。見るからに平和そのもので、外界での出来事など無縁な話のようだ。



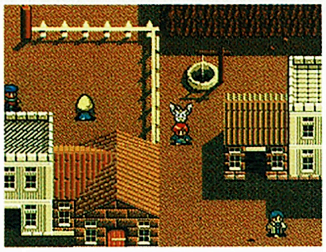
湖に飛び出しているとは珍しい…



何かほのぼのとしているなあ

❻ナンザスの関所

この大陸のずっと奥地へ向かうためには、必ず通らなければならない山越えのための関所。ここを取り仕切っているのは、もと山賊を働いていた連中で、そのためかガラが悪いヤツが、非常に多い。



一見、平和そうに見えるけどね



ぶっそうなトコへ来てしまったな

❼魔法都市ヴェーン

その名の通り「魔法ギルド」を主体とした、魔法がすべてを支配するところだ。ヴェーンは、四英雄の2人のうち、ガレオンが宰相を、レミリア・オーサが長となって治め、「魔法ギルド」としてほかの町と契約を交わしている。ここには、ほかの街にはない学問所や、図書館といった、いかにも魔法都市らしいところがあり、そこでは、レミリアの娘のミアや、ガレオンの弟子のナッシュたちが魔法の勉強をしているんだ。

ナッシュ…キザすぎるぞ、おまえ



新たに加わったモンスターたち

今回、新しく公開された12種類のモンスターたち。その中には、敵とは思えないほどコミカルなヤツがいるね。たまには戦わずに、敵を見て楽しむのもいいかもしれないね

テンタクル 水棲系モンスターで触手を伸ばして攻撃する		**ファイアードード** 口から炎を吹いて人間を黒コゲにしてしまう	
オーガー 丸太の棒で殴りかかり、そのダメージは大きい		**ゼルガーゴン** トゲの付いた甲羅で身を隠しながら攻撃する	
イソギーン 頭の触手を振り乱しながら、不気味に近づく		**ワイバーン** 羽をばたつかせながら空から攻撃してくる	
サスカッチ ツメと牙で、ひっかいたりかみついたりする		**ウォルフィ** 狼とウサギのあいの子で鋭いツメと牙が武器	
デッドリーブッシュ 一見、ただの草ムラだが口を開けて襲う		**キラーアント** 巨大なアリのような姿であり口で獲物を襲う	
ポアゾン 背中のトゲから致死量の猛毒をだしてくる		**エアーエレメンタル** 雲のように漂いながらバリバリ雷を放電する	

LUNARの制作に関わったスタッフ4人にインタビューしました

「LUNAR」の制作は、プログラムなどの開発サイドの人は、まさに今が最後の追い込み時期。そのほかの、企画原案や、キャラクタの声を担当された人などは、仕事がひと段落ついてホッと一息ついているところ。そこで4人のかたに、それぞれ自分が担当した役割の感想などをうかがってみた。



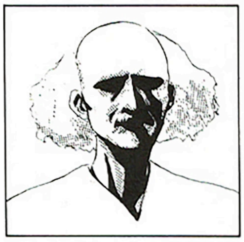
◆多くの人によって作られてるんだ

1回のアクセスでどれだけできるか挑戦しました

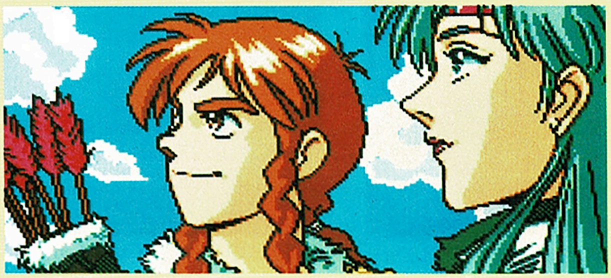
編集部　ゲーム関係の仕事は初めてだそうですが、本職とくらべてどうですか？
鈴木　まあ、初めてだっていうとこはありますが…別に絵を描く点は同じですから。
編集部　内容的には変わらないと？
鈴木　絵のサイズが小さいってのはあるね。あと、メガドライブだと、テレビ画面なのでドットが荒かったりしてつらいかな、と。
編集部　MEGA－CDのアクセスタイムの速さをどう使いましたか？
鈴木　それが最大の利点だったので、画面がパッパッと変わるハイ・ステップになったんですけど。逆にアクセスしていけば、もっとハデには動いたんでしょうけど、1回のアクセスで、どれだけ画面が出せるか、という限界に本人は挑戦したつもりなんですけど。
編集部　それについては満足ですか。
鈴木　今回のやりかたとしては、大体成功だったと思います。仮に今度やるとしたら、フィルムでアニメーションを作っちゃって『天下布武』のようにするとかありますね。制作費次第ですけど（笑）。

作画担当　鈴木俊二

テレビアニメ「ふしぎの海のナディア」、オリジナルビデオアニメ「トップをねらえ！」の作画監督や原画を担当。ゲーム制作に参加するのは、この『LUNAR』が初めて。オープニングなど、ゲーム全体の作画を担当された。



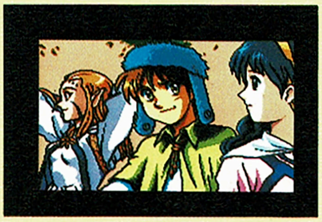
◆これは、鈴木氏直筆の自画像。素顔はナイショ？



◆オープニングは、本当にパッパと画面が変わるんだ

その土地の地方色を表現したかったです

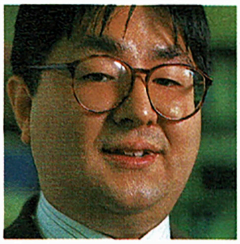
編集部　『LUNAR』の広大な世界観はどのようなイメージで作られたんですか？
重馬　裸の女の子が、ブラジャーとパンティだけで剣を持って飛び跳ねているヤツがあるじゃないですか。あれはいやだな、というのは最初からありました。やっぱり、ちゃんと民族衣装などがあって、港町では港町らしい服を着てて、家はちゃんと港町らしい家があるとか、北方の開拓農民の家だったら、やっぱり丸太小屋の家だろうし、そういう地方色を表現したかったですね。
編集部　キャラクタについてはどうですか？
重馬　そうですね、例えば魔法ギルドだったら、そこの出身者だったらそれらしい服装をしてたり、性格がやな奴だったりするとか…ゲーム中にパーティにするキャラクタたちの性格を、現在一生懸命書いてますので、好きになってもらえると思います。それぞれ個性が出ているので…女ったらしの奴とか出てきますけど、そいつらも結局、冒険の旅をしますから、旅のあとには、きっと何かが変わってくるだろう、と。そんなところをやっております。
編集部　苦労された点はなにかありますか？
重馬　いろいろありますけど、志を最初に高く持ちすぎたんで、それに対して、いかに自分たちが欲する意見を可能な限りゲームにあてはめていくか、という点が苦労しました。これは、かなり正直な意見です。



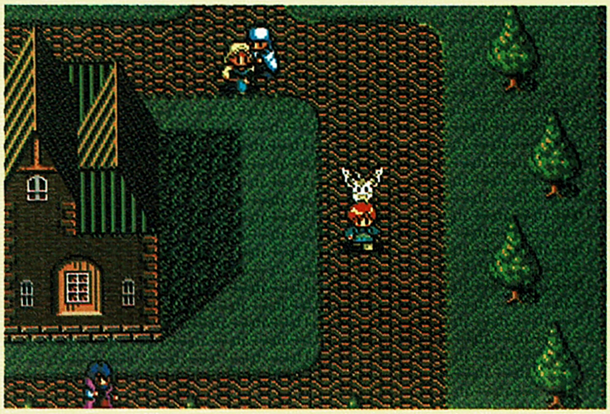
◆キャラクタぞれぞれが個性豊か

シナリオ担当　重馬　敬

小説版「サイレントメビウス」などを書いている小説家。現在ゲームアーツと『LUNAR』を共同開発している、STUDIO ALEXに所属。以前はパソコンゲームの開発にもたずさわっていた。シナリオ全般を担当。



◆ほかの3人からラムス、ラムスと呼ばれていた



◆世界各地にある町の一つ一つ全てが、ちがうグラフィックで表現されているからスゴい

※インタビュー記事の肩書きは当時のものです。

ルーナは明るく活発な女の子です



ルーナ
○ルーナは歌がうまい女の子。それが、声優さんにはプレッシャーになっちゃうなんてね

編集部　ルーナを演じた御感想は？
井上　明るくって、活発で元気な女の子という設定だったので、元気さを出すように考えて、明るい女の子をやりたいと思いました。
編集部　実際にMEGA－CDで流れている自分の歌を聞かれてどう思いましたか？
井上　すごく感動しました。アニメーションで見るのとちがう…自分が参加しているゲームの中で、自分の声が流れてくるのが、面白いと思いました。
編集部　テレビアニメの声優とは、勝手がちがうと思うのですが？
井上　そうですね、やっぱりテレビアニメは、絵の口パクに完璧に合わないとOKがでないのですが、今回は逆に合わせていただけたので…。
編集部　おおまかでいいと(笑)
井上　そうです(笑)。その辺はやっている方としては、やりやすかったです。



○早くゲームの中でルーナに合って話しをしてみたいよね

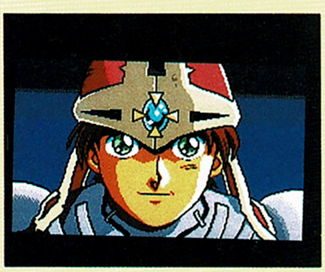
編集部　今回、初めて歌を作詞されたそうですが？
井上　ええ。ちょこちょこ書くのは好きだったんですけど、歌の作詞、というのは初めてです。
編集部　それを歌われた感想は？
井上　歌っている時は、詞を作ったということは、どっかへいってしまって、ルーナは歌が上手いという設定通りに歌わなきゃ、何てことで頭が一杯になってしまいました。

ルーナ役担当　井上喜久子

「らんま1／2」(かすみ)、「ふしぎの海のナディア」(エレクトラ)、「魔獣戦士ルナ・ヴァルガー」(ゼナ) などの声を担当した声優。ゲーム関係の仕事も何度か経験があり、『LUNAR』では、ヒロインのルーナ役と彼女が歌う歌を担当。

ナルって最初、トカゲだったんですよ

編集部　キャラクタは、どんな感じで考えましたか？
窪岡　1つのキャラクタを作るのでも、いくつかのバージョンを出すんですよね。その中でどのイメージを使うかを考え、シナリオのイメージにどれが1番近いかっていうんで選ばれているんだと思います。そうなると、その段階でボツになっちゃったキャラクタで、すごく気に入っていたキャラクタもあったりしてね。難しい問題なんですが、何とかボツキャラも生かしたいな、と思うときもあります。



○主人公が好きじゃないというのも変だよね。アレスの立場が…

編集部　キャラクタの性格付けは？
窪岡　性格は、シナリオでおおまかこんな感じだというのが決まっていたので、それを聞いてから自分なりにアレンジしました。
編集部　お気にいりのキャラクタは誰ですか？
窪岡　実は、アレスとかってあんまり好きじゃ…(笑)。
編集部　それは、またどうして？
窪岡　あんまり悩まずに作れた点もあるんですけど、それが最初にすんなり通っちゃったんで。もうちょい工夫したかったんですよね、それで良くなったかは別として…。ミアとか、わりと気にいってますけどね。



○ナルがトカゲ…？

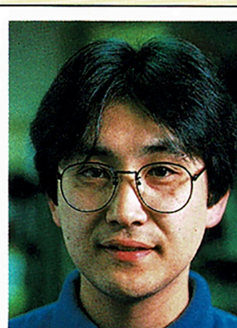
編集部　そのわけは？
窪岡　何か描きやすかったというのが…(笑)。実はミアとルーナっていうのは、2人とも同じヒロインとして描いたものなんですよ。で、3つあるヒロインのバージョンのうち、今のルーナが選ばれたわけで…。
編集部　なぜルーナがヒロインに？
窪岡　キャラクタが活気があって明るいという点が、絵柄からも近かかったんでしょうね。
編集部　キャラクタで苦労された点は何ですか？
窪岡　敵キャラクタが苦労しました。敵のデザインがちょっとでも決まらないと、敵側の世界観がなかなか決められないので苦労しました。魔法皇帝なんかも、最初は顔に目玉が付いているだけだったりしましたしね。あと、ナルもけっこう変更されまして、あれ、最初はトカゲみたいな変な…。
編集部　トカゲだったんですか!?
窪岡　僕、けっこう気にいっていたんですが、一言、怖いといわれて…(笑)あきらめました。



ミア・オーサ
○窪岡さんお気に入りキャラクタのミア。重馬さんいわく「ウチの会社にはファンクラブがあります」

キャラクタ担当　窪岡俊之

テレビアニメ「ふしぎの海のナディア」やオリジナルビデオアニメ「トップをねらえ！」の作画監督などを担当。家庭用ゲームの仕事は今回が初めてだが、オリジナルビデオアニメ「ジャイアントロボ」のキャラクタデザインなどを手がけている。「LUNAR」では、キャラクタデザインを担当。



○「ゲームをプレイされた方は、ぜひ感想をください」と言う窪岡さん

特報!!

冒険の地で見つける本当の宝物、それは…



ここでビッグニュースのお知らせ!!のびにのびていた『LUNER』の発売日が6月12日に決まったぞ。今月は、発売日決定を記念してゲームの序盤を大公開だ。

発売予定日	6月12日	ジャンル	ロールプレイング
メーカー名	ゲームアーツ	継続機能	バックアップメモリ
予定価格	7800円(税別)	その他の機能	―――
メディア(容量)	CD-ROM	現在の開発状況	89%(3月20日現在)

ついに発売日が正式決定!! その後の開発状況は?

本当に長い間未定だった発売日が、ついに6月12日に決定した。気になる開発状況だが、現在、完成したモンスターをフィールドの各地に配置して、そのバランスを整えているところまで来ている。それが終わったあとにデバッグをすれば、ほぼ完成品に。だから、こんどこそは間違いなく発売されるはずなので、もう少しの辛抱だ。



↑早く自分の手でプレイしたいよね。発売日が本当に待ち遠しいな

戦闘魔法が少し変わる?

先月号では、戦闘魔法について少し紹介したが、その魔法の内容が変更されたようなんだ。具体的には、魔法を使ったときの画面上でのグラフィックは、今までのものよりもずっと派手になるらしい。それで、敵との戦闘シーンに迫力がより増すことになる。

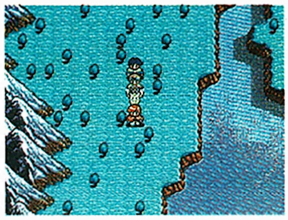


↑確かにこのままでは少しさびしいかな。炎の魔法なんか派手にして欲しいね

『メガドライブFAN』1992年5月号掲載

『LUNAR』の中に組みこまれているいろいろな設定

「LUNAR」の魅力は、そのCD−ROMの大容量を生かした壮大な世界観や個性豊かなキャラクタたちなどにある。だが、それ以外にも町の人との会話方式など、基本的な部分にもいろいろ面白い要素が含まれているんだ。


⬆基本も面白い？

スッと近づいて相手と話す

このゲームでは、町の人と話をする場合、普通の平面型RPGとちがって話し相手にキャラクタをくっつける必要がない。話したい相手に近づいてボタンを押すだけで、あとは自動的にキャラクタが相手にくっついて話をしてくれるので、会話がスムーズにできる。


⬆これだけ離れていると、当然会話何てできないと思いそうだが…



⬆ボタンを押すと、スッと近づいて会話できる。本当に便利だよね

会話を選択できる場合がある

世界各地にいる特定の人と会話をすると、その内容について「はい・いいえ」と選択することができる。当然、答え方によって相手の態度や会話の内容が変わり、時には、その場で起きるイベントが多少変わることもある。選択は、一部を除いて何度でも選択が可能。



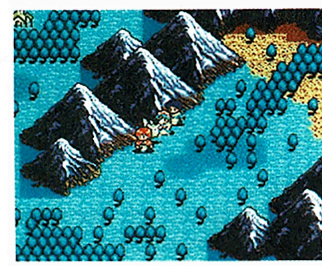
⬆こんな感じで選択できる。ちなみにこれは、ナッシュとの会話シーン



⬆ちょっと「いいえ」を選んでみました。あらら、スネちゃった…

複雑な地形もスイスイ進んじゃう

フィールドを移動しているとき、山岳地帯などのゴツゴツした地形でキャラクタを移動させるのは、普通に操作すると非常に面倒だ。でも、そのへんの対策もちゃんとされていて、行きたい方向にボタン方向を入れるだけで、あとは障害物にそってキャラクタがスイスイと歩いて行くようになっている。


⬆ボタン１つでスイスイ進んじゃう

通常コマンドの中身について

コマンドいろいろ

ここでは、『LUNAR』の中で登場する、通常コマンドの中身について簡単に紹介しよう。まず、通常コマンドを押すと、現在パーティに入っているキャラクタが横に並んで表示され、ステータスなどを見たい相手を選ぶとそのキャラクタが一歩前に出て、使える魔法やキャラクタの現在のパラメーターなどの4つのコマンドが表示される。各キャラクタによってちがうものが魔法のコマンドで、ルーナやキリーは、魔法の代わりにそれぞれ、歌、技という各キャラクタが持つ特種技能が表示される。これらの特殊技能は、魔法とは少しちがった物で、例えばルーナには回復の歌などの歌が、キリーには分身の術などの技がある。



⬆今はアレスを選んでいるところ。アレスが１歩前にでているね



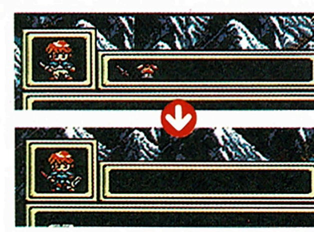
⬆初公開、これがアレスのパラメーター。数字は変更されるけどね



⬆ルーナのパラメーター。魔法の代わりに歌といった特殊技能がでる

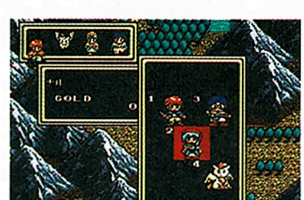
ちゃんと装備する

コマンドの中で装備コマンドを選ぶと、各キャラクタが現在持っている装備類と一緒に、そのキャラクタの全身画面も表示される。それは、キャラクタがいろいろ装備することに、それに対応して全身画面も変わるので、一目で現在そのキャラクタが何を装備しているのかわかるんだ。


⬆最初は普段着と変わらないカッコだったのに、後半はヨロイを装備！

ナルは便利者

通常コマンドのキャラクタ選択時に、ナルを選ぶと他のキャラクタとは少しちがい、セーブ、ロード、並びかえの3つのコマンドが表示される。セーブ、ロードはいうまでもなくゲームデータの保存機能で、ここでは3ヵ所まで記録できるので物語の中でもう一度見たい場所があったとき、その直前で別にセーブをしておけば、何度でも見ることができる。並びかえは、戦闘時の前衛、後衛を変えることができるんだ。

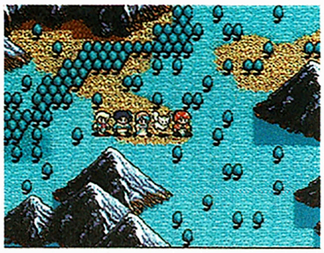

⬆これが並びかえコマンド。弱いキャラクタは後ろに下げようね



⬆セーブ容量は３ヵ所。やっぱりこれぐらいはなくっちゃね

ゲーム最初の冒険の地ホンメル島 そのマップを一挙に大公開!!

主人公アレスが生まれ育った村ブルグがあるホンメル島。そこでアレスたちの最初の冒険が始まるが、そこはとてつもなく広大な地形が続き、時として道に迷ってしまうほど。そこで、そんなことにならないようにここではホンメル島のマップと、そこに点在する町や村の場所をすべて紹介しよう。



こ、ここはどこだあ〜っ

各地に点在する休息地点

これだけ広大なマップなのに、アレスたちの安らぎの場所である町はたったの2ヵ所。これでは、残りの体力が心配でおちおち島の奥地へ進むことはできない。だが、この世界の各地にある不思議議な石の建造物や、聖なる神殿で体力を回復することができるんだ。

Ⓐ 石碑

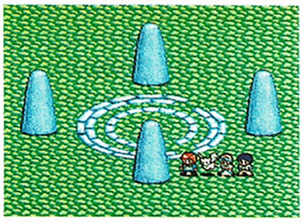
石碑は、それこそフィールド上のいたる場所に存在する。一説によると、この石碑は古代遺跡の1つにあたるらしいが、それが何のために作られたのかは、まだ不明。この石碑を通過すると、パーティのヒットポイントが少し回復する。



あっ石碑だ。助かった…

Ⓑストーンサークル

ストーンサークルと呼ばれる、この石の建造物も、石碑と同じ古代の文明の物らしい。ただ、石碑とは造りが全然ちがうので、別の目的で作られたのだろう。ここでは、パーティのヒットポイントとマジックポイントが少し回復する。



何か奇妙な物体だな…

Ⓒ アルテナの神殿

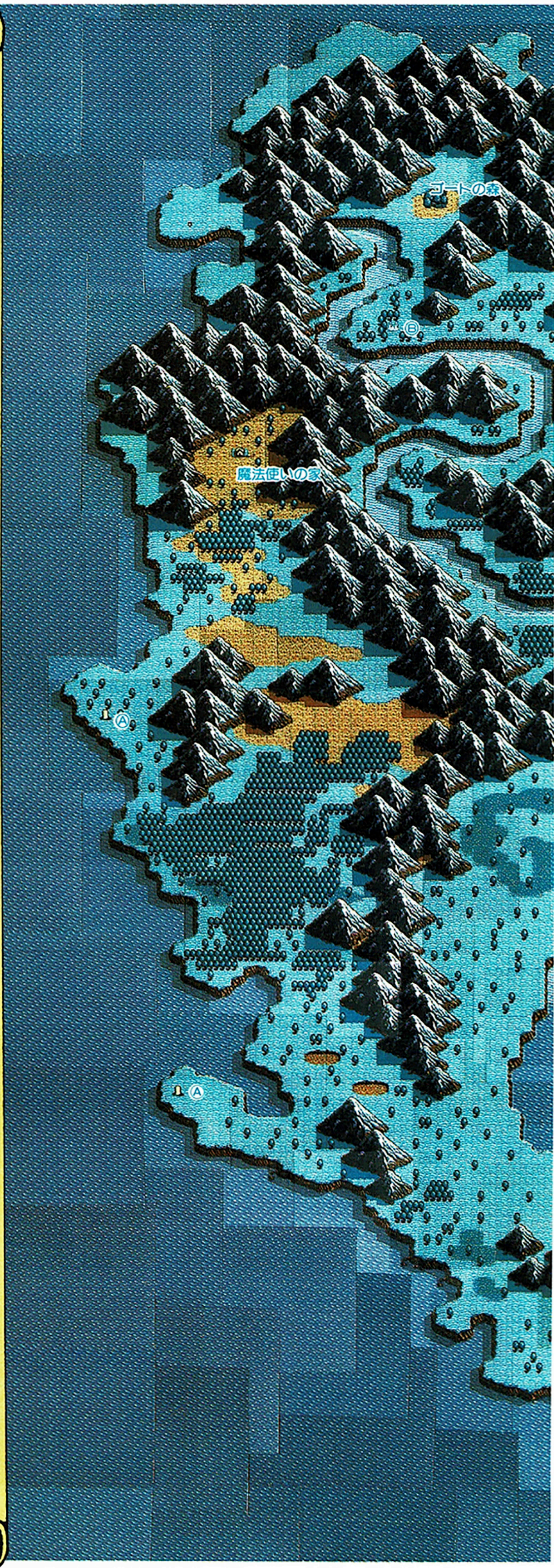
大陸にあるアルテナの大神殿の出張所のような場所が、このアルテナの神殿。出張所とはいってても中にはちゃんとアルテナの像が祭られていて、それを護っているかのように神官もいる。ここでは、パーティのヒットポイントと、マジックポイントを回復してくれるが、石碑やストーンサークルよりもその回復度は高い。



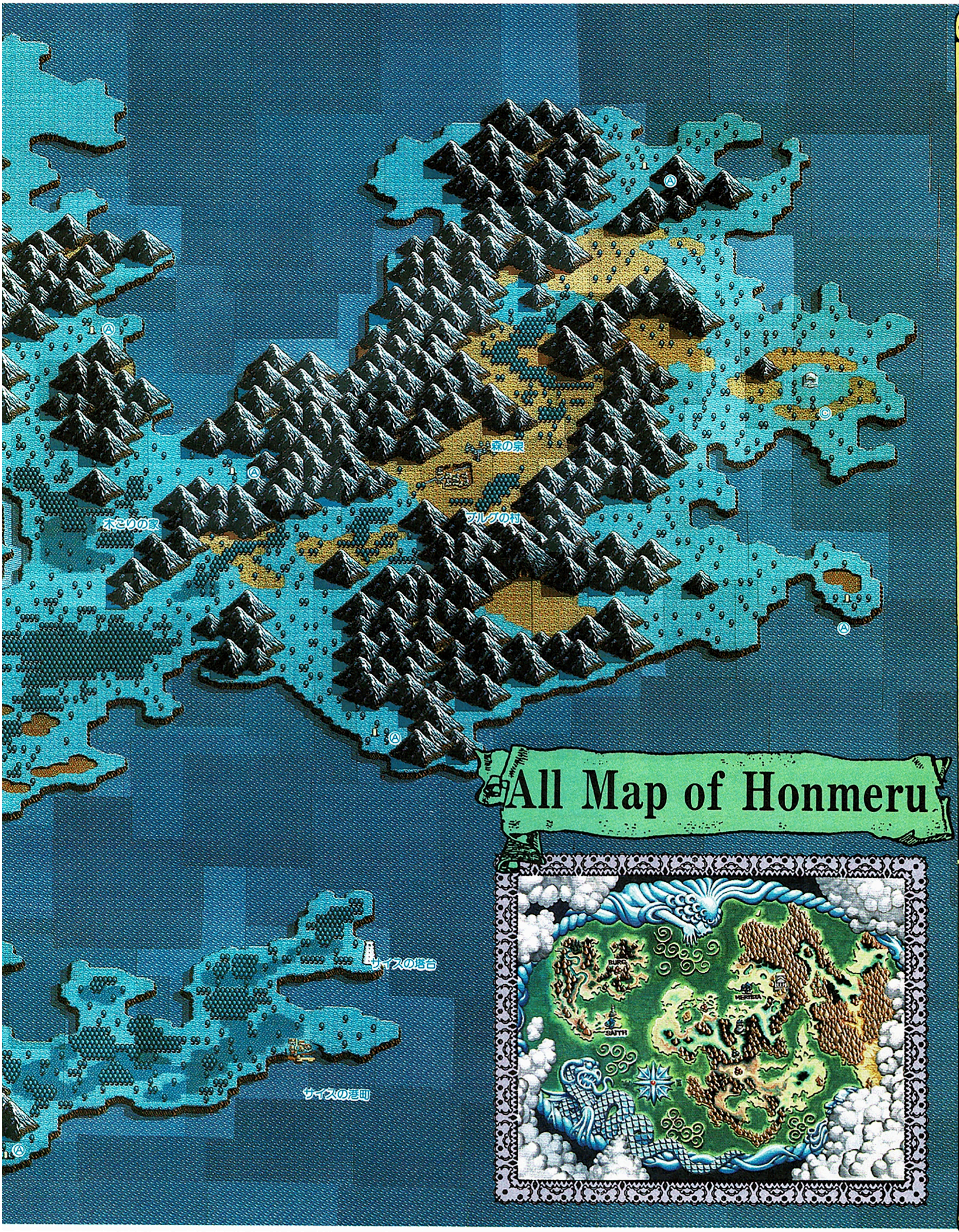
フィールド上にポツンとたたずむオアシス…それがこの神殿。



困ったときは、神様にすがって助けてもらうのも大切



※上記のⒶ、Ⓑ、Ⓒの使用効果については、一部変更される可能性があります



All Map of Honmeru

いよいよ始まるアレスの冒険!!
ホンメル島での物語を追ってみよう

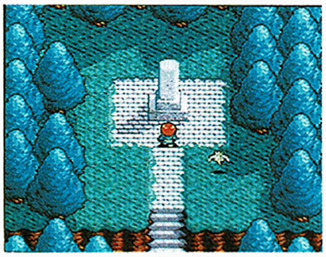
ホンメル島のマップを紹介した次は、そこでアレスたちが体験する冒険の物語を紹介しよう。ここではまず、主人公のアレスと幼なじみのルーナ、そして良き（悪き？）友達のナルとラムスに出会うことになる。ドラゴンマスター・ダインに憧れ、外の世界に思いをはせていたアレスの旅立ちは、ひょんなことから始まった。



早くルーナに会いたい、と思っている人も多いのでは？

ブルグ　物語の始まり

四大英雄の1人、ドラゴンンマスター・ダインが生まれ、そして静かに眠る村ブルグ。その墓を、毎日訪れる1人の少年アレスは、いつか自分もダインのようになりたいと考えていた。ある日、村長の息子のラムスが南の白竜の洞窟にあるといわれるダイヤを取りに行こうとアレスを誘う。



パタパタと飛ぶナルが可愛い♡



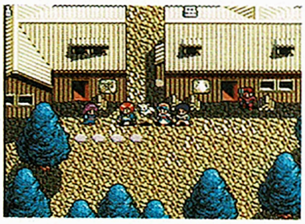
アレスを冒険に誘うラムス。もちろん答えは決まっている？



えっ？ルーナって孤児だったの？何か深い事情がありそうだよね

ルーナ怒っちゃう!〜その1〜

ブルグの村にいる特定の女の子にアレスが話しかけると、その女の子がアレスに好意的な反応を示す場合がある。そのときのルーナの反応がなかなか可愛いらしく、思わずアレスに嫉妬するシーンが見られて面白いんだ。



この女の子が問題の人です



え、それっていったいどういう意味なのかなあ…



別にそんなつもりじゃないんだけど…困ったなあ

森の泉で

アレスの心はすでに白竜の洞窟に向いていたが、気掛かりなのは幼なじみのルーナ。危険な冒険にアレスが行くことに賛成するとは思えなかったからだ。そんなことを考えながら、女神の祭りで歌う歌の練習をするために、ルーナが待つ森の泉に行く。歌の練習中も上の空のアレスを見てルーナは不審に思い、冒険の話を聞きだす。



森の泉でルーナのブーケを見つける。あれ、どうしたのかな？



あたりを探していると、日の光で画面がパッと白くなってからルーナが現れる。あ、おはよう！



あっこらナルッ！ルーナには内緒にしておこうと思ったのに



そんなこといったって、危険な冒険になるかもしれないのに…

冒険に出発！

一度、アレスたちと一緒に行くと決めたルーナは積極的。アレスの家の地下に、武器などが入った宝箱があることを教えてくれたりいろいろ助けてくれる。その装備を身につけ、両親に白竜の洞窟へ行くことを伝えると、その危険な冒険には、もちろん反対。しかしアレスの気持ちは変わらず、村の外れでラムスと合流、出発する。



家の地下室で装備を手に入れた。これで多少の危険は回避できるぞ



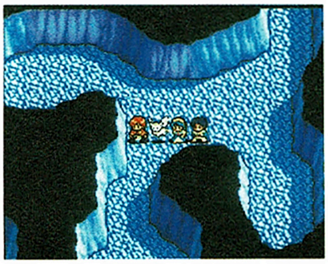
アレスたちが白竜の洞窟へ行くことを知って悲しむお母さん。ゴメン

最初の冒険　白竜の洞窟へ

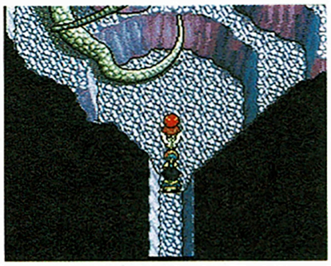
白竜の洞窟は、直線距離的にはブルグの村と大して離れていないものの、その間は長い山岳に阻まれているため、かなり遠回りしないといけない。洞窟の中に入っても、巨大な氷塊が道を塞いでいるため、一度村へ引き返すはめに。洞窟の中は何階層かになった迷路になっており、その最深部には…巨大な白竜、ファイディがいる。



洞窟に入ったとたんの障害。これは1度村へ戻ったほうがよさそうだ



うーん、どっちへいったらいいのかな？まよっちゃうな



洞窟の果てに着いたアレスたちの目の前にあったものは…。何コレ？



突如、暗闇に輝く2つの光。その正体こそは、白竜ファイディだった。わわっ、助けてっ

白竜との出会い

久し振りの訪問者に、最初は不機嫌そうな話し方をしていたファイディだが、アレスを見つけると、以前、同じようにここを訪れた冒険者ダインをだぶらせてアレスに親しみをもつようになる。そしてホンメル島をでて経験をつみ、再びこの場所へ戻るようにと言って、アレスに竜の指輪をたくす。最初からダイヤが目的だったラムスがダイヤが欲しいと頼むと、不機嫌ながらも1個のダイヤをくれる。



竜の指輪をもらった。それにしてもなぜ、こんなに親切なんだろう



ファイディは、ルーナの存在が、気になっているようだ。でもなぜ？

旅の橋をつなげ

せっかくのダイヤもブルグの村では引き取ってくれない。大陸にあるメリビアの町なら大丈夫という話を聞いて村を出発するが、途中にある橋が壊れているため先に進めない。近くに住む木こりに相談すると、オノをゴートの森に忘れてきたために直せないという。橋をかけるため、アレスたちはゴートの森にオノを取りに行く。



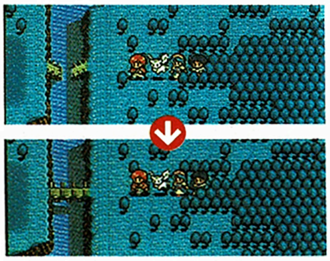
何かヌケてる奴。仕方がないので取りにいってやろう



ゴートの森の中でレイクと出会う。でも、仲間にはなってくれないんだ



ゴートの森の中にある1軒家。この中にオノがありそうだ



取ってきたオノを木こりに返すと橋がつながる。向こう岸へ出発だ！

故郷としばしの別れ

アレスたちが取ってきたオノによって橋は直され、いよいよ大陸への足がかりサイスの港町へ行けるようになった。サイスへ向かう前に、両親に別れを告げにブルグの村へ立ち寄るアレスらを、最初は前と同じように反対するが、その決心が固いと見ると、心配ながらも快く送ってくれる。そして、1通の手紙がアレスに渡される。



アレスの気持ちを理解してくれる両親。やっぱり親っていいものだね



両親との別れもすましたし、いよいよ橋の向こうへ出発だ！どんな世界が待っているのかな？

アレスたちが初めて訪れる町サイスを全体マップをまじえて紹介

ホンメル島にあるもう１つの町が、大陸との定期船があるサイスの港町。ブルグの村を少し大きくしただけの小さな町だが、大陸の話など、いろいろなことが聞ける。話は主に船宿で聞くことができるが、そこには１人重要な人物が…。



あった、サイスの町だ

船宿

船を使ってメリビアへ渡る旅人が体を休める宿屋。でも、ここでアレスたちの体力を回復することはできない。ここの宿主は偏屈者で通っているが、実はアレスの父の古い友人のため、旅立つときにもらった手紙を見せると態度が変わるぞ。ここでいろいろな情報が聞けるが、宿屋のスミのほうに、ナッシュがボケっと立っている。



手紙を見せる前は、こんなに無愛想なやつなんだよね



ナッシュを見つけた。それにしても相変わらずキザな男だね

波止場

船着き場では、ヒマをもてあました船員たちがボ〜ッと海をながめている。何故、仕事もせずにそんなことをしているかと聞くと、それはイカサマバクチに負けて、大切な海図を取られた船長のせいだと彼らは半ばあきれ顔で答える。



本当にバカだよねえ…

サイスの武器屋

ここサイスの武器屋では、さすがにブルグの村の武器屋よりは高価で強い武器が揃っている。でも、どうせ高い買物をするならばメリビアの武器屋のほうがずっといい物を置いているだろうから、ここで装備を整えるかは、難しいトコ。



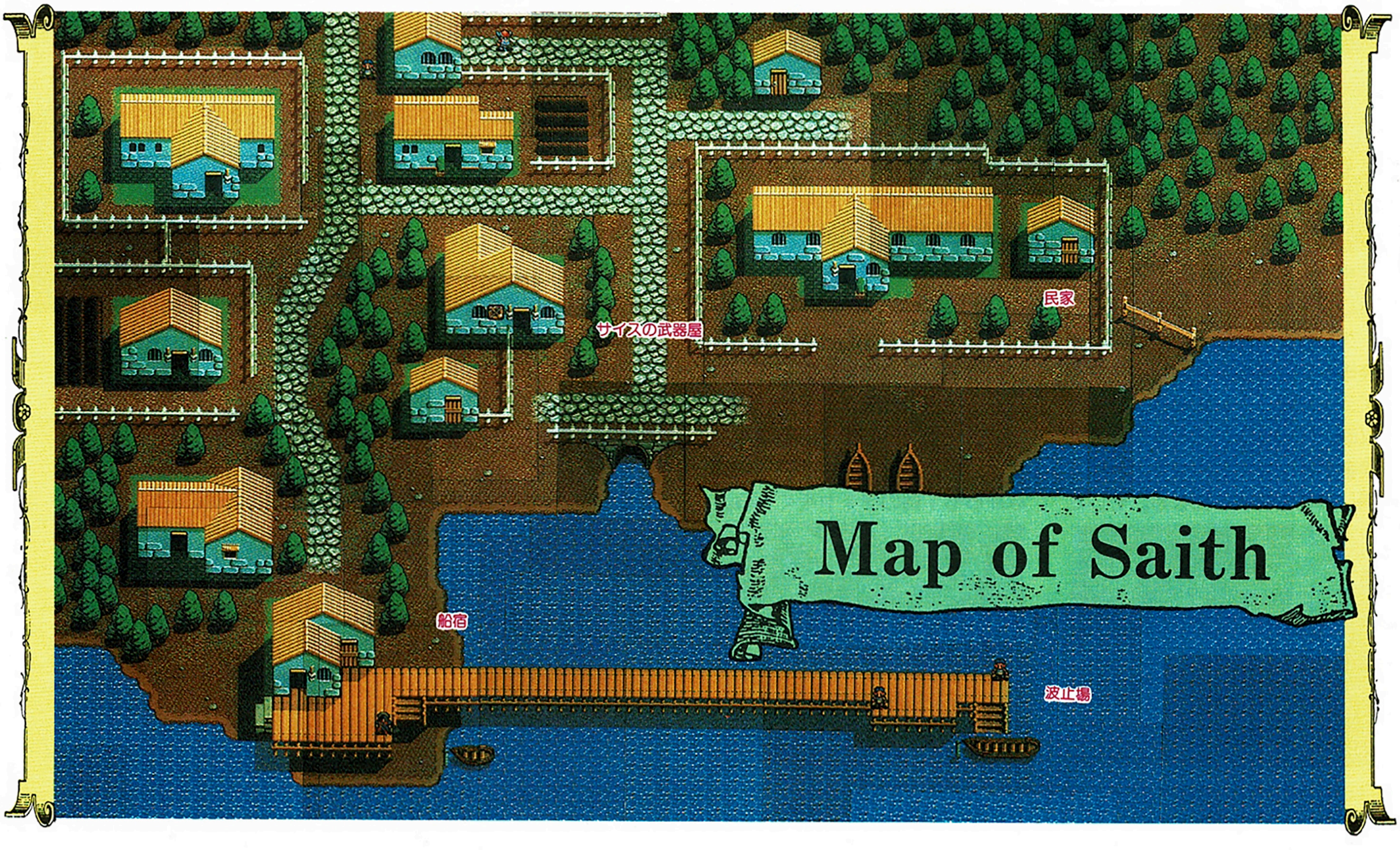
さてさて買おうかやめようか？

民家

サイスの町にはたくさんの人が住んでいるが、その中で一番重要な情報をくれるのが、ここにいる人。この町でもダイヤを売れずにヤキモキしているラムスにメリビアならダイヤを買い取ってくれることを教えてくれる。

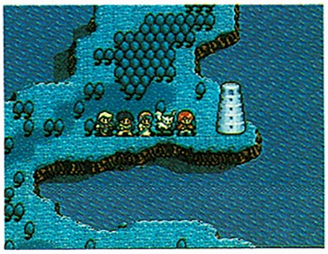


そう簡単に行くといいけどね



橋を渡ったさきにある町やダンジョン そして新たな世界へ

ブルグの村を後にしたアレスたちは、サイスの港町へ入る。でも大陸にあるメリビアへの定期船は数々の理由のために運航を中止している。ここでは、定期船を再開するために、障害になっていることを解決していくんだ。また、ここではナッシュという魔法使いが新しく仲間に入ることになる。



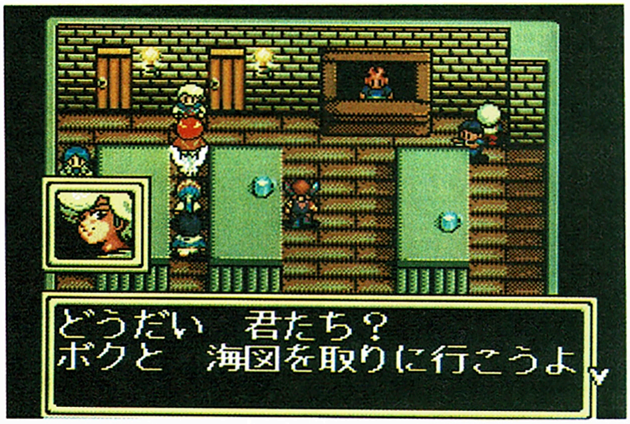
もちろんサイスの塔にも行く

サイスの港町で

サイスに来たはいいが、肝心の大陸行きの定期船が動いていない。理由を聞くと、船の船長がバクチに負けて大切な海図を取られたためらしい。あきれた理由だが、海図がなくては船は動かない。そんなとき、船宿でナッシュが、海図を持っている魔法使いのところへ一緒に行こうとアレスたちに話しをもちかけてくる。



手紙を渡したあとの宿屋のオヤジ。実は、エラい人だったみたい



仲間になろうと誘うナッシュ。ここで断ることもできるが、当然、仲間にしておきたいよね

ルーナ怒っちゃう！～その2～

ブルグの村では可愛い嫉妬心を見せてくれたルーナだが、サイスではとうとう怒りが爆発、アレスを誘惑する女の子と話をすると、その対応の仕方を問わず、アレスにそっぽをむいてしまうんだ。実はもう1つ、「お嫁さんになってあげる」バージョンもここである。



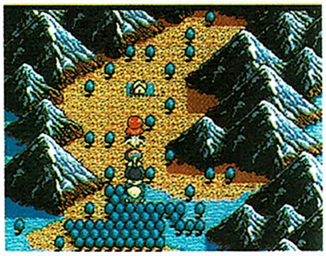
町の外れで誘惑されるアレス。でもその後ろにはルーナが…



そんな、涙をのんで断ったのにそれはないよ、ルーナ！

森の魔法使い

町の人の話によると、魔法使いのバアさんは確かに海図を持っているが、気難しい性格で中々譲ってくれないらしい。でも、何か変わった物が好きらしく、ナッシュが持っている"水流の杖"を渡せば交換してくれるらしい。サイスの町からずっと離れた場所にある魔法使いの家。アレスたちは、海図を素直に手に入れられるのか？



サイスから本当に遠くにある魔法使いの家。やっと見つけた…



思っていたよりは素直な返事が返ってきて一安心ってとこかな



いきなり怪しいことを言いだす魔法使いのおばば。どうしようかな!?

塔台に光を

手に入れた海図を船長に渡し、やっと船に乗れると思ったら、次は別の問題を打ち明けられる。サイスの町の近くにある大きな灯台に魔物が巣くい、灯台の火を消してしまったために船が出せないというのだ。そこでアレスたちは、火打ち石を借りて灯台に火をともすために出発する。魔物達が待ちうける灯台の頂上を目指して…。



塔台に光が戻った瞬間。さあ、急いでサイスの町へ帰ろう

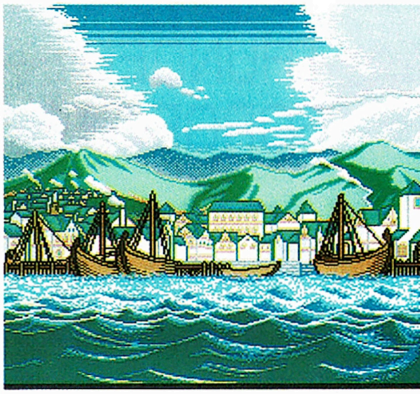
そして大陸へ

灯台に火が戻り、船もようやく出発できるようになり、いよいよアレスたちは海の彼方にあるメリビアの町に向かって旅立つことになる。大陸はホンメル島とは比べられないくらい広大で、アレスたちが見たこともないような不思議な物や恐ろしいものが、たくさん存在する。まだ見ぬ大陸にアレスたちの心は期待に胸ふくらむ。



そうだよ、苦労したんだからこれにこりてバクチはもうダメだよ！

船に乗って、向かうはメリビアの町。あっメリビアの港が見えたぞ



巻頭総力特集!!

これさえ読めばすべてがわかる!!

LUNAR THE SILVER STAR



発売予定日	6月12日	ジャンル	ロールプレイング
メーカー名	ゲームアーツ	継続機能	バックアップメモリ
予定価格	7800円（税別）	その他の機能	————
メディア(容量)	CD-ROM	現在の開発状況	91％（4月20日現在）

先月号で発売日が決定されたけど また変更されたりしないかな？

先月号でとうとう発売日を発表できた『LUNAR』の開発も、進行的に最終段階をむかえ、あとは戦闘で未調整の部分を調整すればいいだけ。しかし、ここでまた「納得いくまで何度も練りなおす」ゲームアーツの方針がまた浮上、「戦闘中などでキャラクタの顔が出ますよね。それのルーナの顔を見た社長が、〝目の下にクマがあっていやだ〟といって絵を描き直すように指示したので、今現在、全キャラクタの顔を描きなおしているんですよ（上坂　第一開発部部長）」といった感じで、予定外の仕事も結構やっている状態だ。確かに少しでもいいものを作ろうという考えはいいけど、それではまた発売日が延びないか、という不安があるよね？　でも発売するまでは絶対ということはないので、ここは待つしかないのかな？



これが〝目の下にクマの入った〟ルーナの顔。はたしてこれがどんな顔になるのかな？　可愛くなるといいね

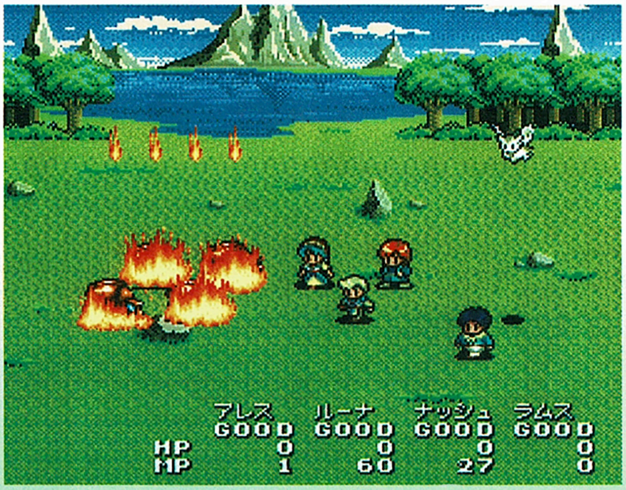
『メガドライブFAN』1992年6月号掲載

キャラクターデザイン / 窪岡 俊之



戦闘モードについて

戦闘については、まだ開発中ということで詳しい紹介はできないけど、簡単なポイントをいくつか紹介しよう。まず、敵との戦闘は特別な場合を除いて、ランダムな場所で遭遇するエンカウント方式を採用している。戦闘中の攻撃の順番は、各キャラクタの素早さによって決まり、これはアイテムやレベルが上がることで増やすことができる。魔法の使用も、素早いキャラクタほど実行のスピードが速いが、その他にも、使う魔法の強さや特徴などによっても変わる。戦闘のコマンドは5つあり、前に紹介した〝ファジー〟〝マニュアル〟機能は、一括して〝AI〟機能にまとめられた。AI機能とは、コンピュータがプレイヤーの代わりに戦闘を行う機能で、急いでいる場合などには便利なコマンド。その信頼度は、単純な戦闘ならばまかせておいて大丈夫という話。その他の、〝攻撃〟魔法〝道具〟〝逃げる〟コマンドは、基本的には普通のRPGと変わりはない。



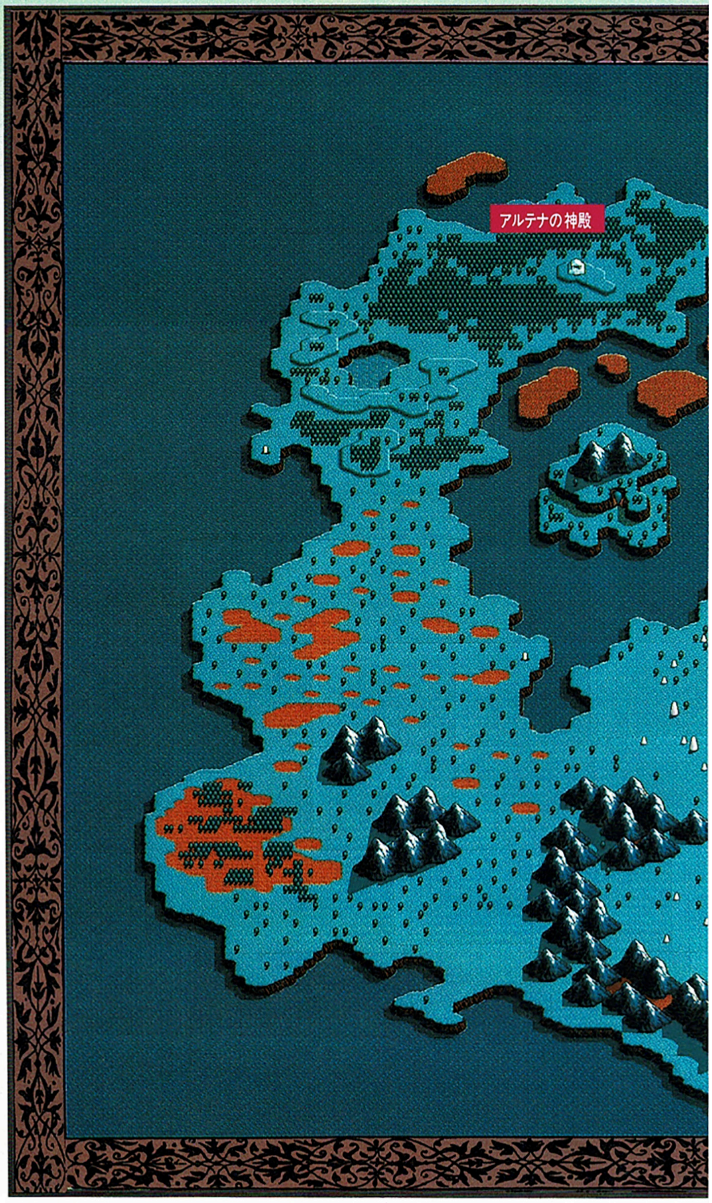
最新版の魔法を使っているところ。少し強い魔法だけど、前よりカッコよくなったと思わない？

故郷を離れたアレスの目の前に広がる広大な地形…そして出会い

白竜ファイディに会い、目的のダイヤをもらったアレスたちは、それを売るために大陸にあるメリビアの街へ向かうことになった。そこでまずアレスたちが見るものは、故郷のホンメル島とは比べものにならないほどの広大な大地。そして、ここでは新しい仲間との出会いがまっている。



⬆マップ上を移動するアレスたちが乗った船。さらば、ホンメル島よ！



ヴェーン前半までの登場キャラクタ紹介

アレス



ドラゴンマスター・ダインに憧れ、ついに冒険の旅にでるこの物語の主人公。幼なじみのルーナが好きだが、無口で優柔不断な性格が、わざわいしてか、なかなか素直になれない。竪琴がうまく、今回の冒険にも肌身はなさず持ち歩く。





ルーナ



アレスの幼なじみだが、実は幼いころに拾われた孤児で、それ以来アレスと本当の兄妹のように育てられてきた。歌が非常にうまい。





ナル



見ためはネコのようだが、背中には羽がはえている不思議な動物。口が悪いためにアレスとは喧嘩ばかりしているが、本当は2人とも大の親友で、いいコンビだ。





ラムス





アレスが住むブルグ村の村長の息子で、友達。まわりからは、ナマケ者だとかいわれているが、頭の回転は速く、行動力は抜群。

レイク・ボガード





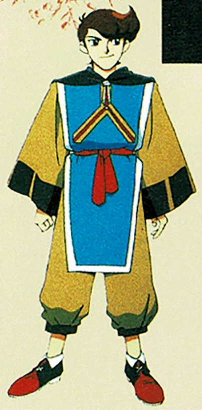
ゲーム序盤からちょくちょく登場するナゾの男。山賊を片手で倒してしまうほどの力を持ち、ありとあらゆる武器に精通している。

All Map of Katarina



ナッシュ





根っから悪い奴ではないが、人を見下して見るために嫌われやすいタイプ。でも、本当は気弱な性格で、ひそかにミアにあこがれている。

メル・デ・アルカーク



四大英雄の1人で、メリビアの街の提督。彼は獣人で、かつて海賊の親分だったが、現在は娘のジェシカを溺愛する優しい父親。

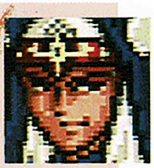
ミア・オーサ





魔法都市ヴェーン当主の1人娘。魔法の才能は抜群で、攻撃魔法が得意だが、おとなしい性格のために戦闘には否定的。

ガレオン





四大英雄の1人で、ヴェーンにある魔法ギルドの宰相。圧倒的な魔法力を持ち、その力は親友だったダインを越えるといわれている。

初めて足を踏み入れる大陸の地
巨大自由都市メリビア

大陸でアレスたちが初めて足を踏み入れるのが、メリビアという大陸の中でも大きな都市。ドラゴンマスター・ダインと同じ、四大英雄の1人であるメル・デ・アルカークが統治しているため、近く出没する海賊たちも手が出せず、そのために街は活気に満ちている。それとは対象的に、裏通りにある「黒バラ通り」は何か怪しい場所。そこには魔法使いがたくさんいて、いろいろな情報が手に入る。



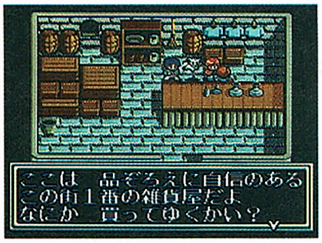
⬆そう、せかすなよラムス。本当に欲張りなんだからね



⬆黒バラ通りねえ。ちょっと、妙な名前だよなあ。大丈夫かな？

❶雑貨屋

『LUNAR』の世界での体力回復のアイテムは主に「葉っぱ」で、体力を完全回復できる「アルテナの葉」など、いろいろある。雑貨屋では、こういった補助アイテムの他にも、一体、何に使っていいのか分からないような奇妙なアイテムも売られている。



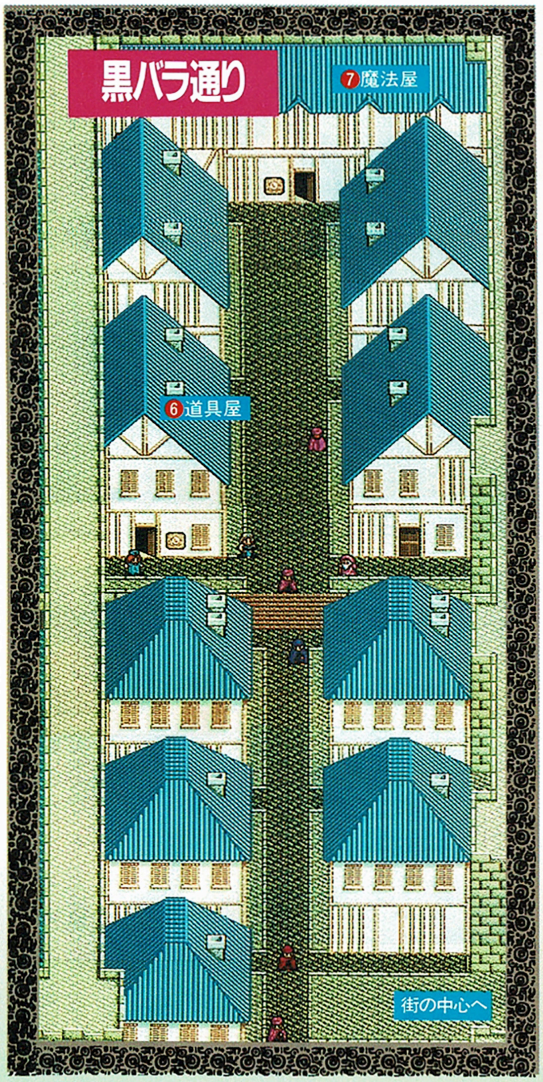
⬆と、いうほど商品はないけどね

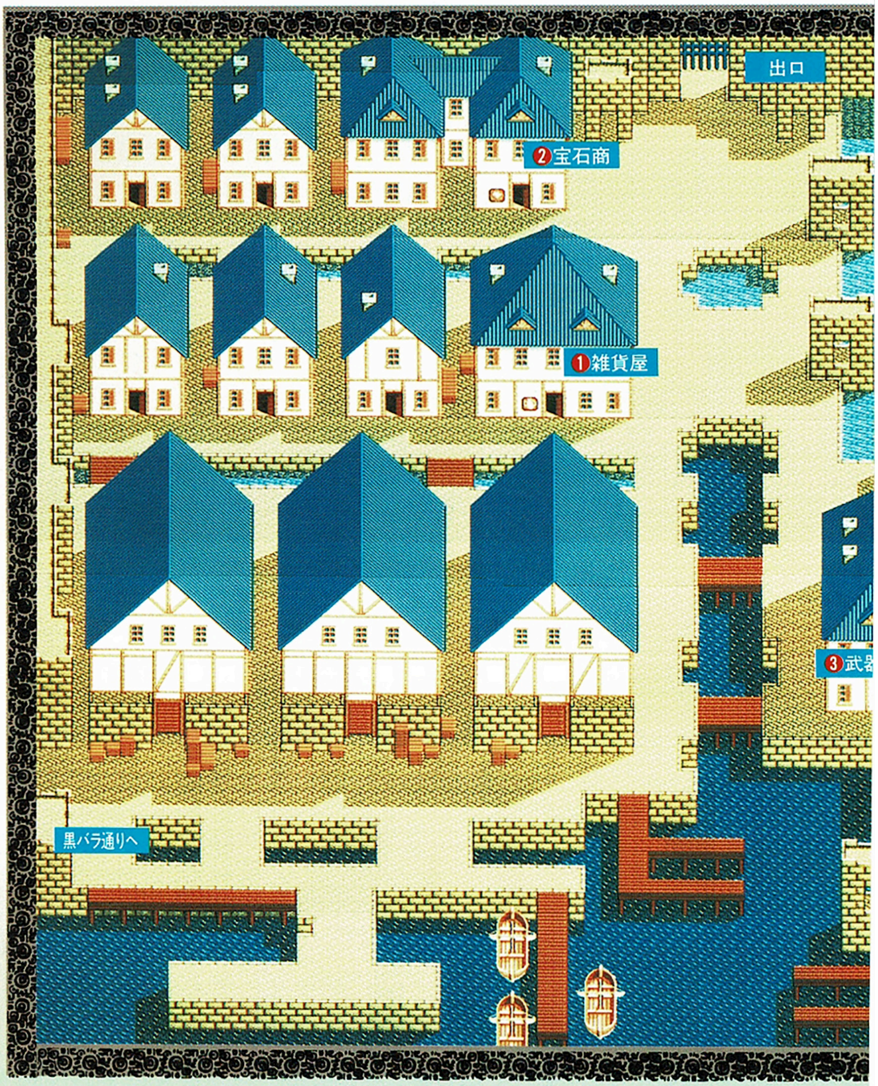
❷宝石商

この店ではその名の通り、宝石しか取引しない。だが、宝石であれば、どんなものでも買い取ってくれるので、白竜ファイディから もらったダイヤもここでならば買い取ってくれるはずだ。ここでは、宝石を買うことも当然できるが、その使い道はまだわからない。



⬆おおっ!!　すごい大金だ





③武器屋

武器屋では「ショートソード」などの直接攻撃型と、「弓」などの間接攻撃型の２種類の武器を売っている。それらは、キャラクタによって装備できるものとできないものがあり、アレス以外で魔法の力が強いキャラクタが、普通の武器を装備する場合は制限が多い。



✪そうだね、やっぱり強い武器かな

④防具屋

防具屋では「かわのよろい」や「かぶと」といった防具を売っている。これら防具も武器と同じくキャラクタによって装備できるものが、かなり制限される。この防具屋の主人は「冒険には頑丈な防具だよ」とアドバイスしてくれるが、まさにその通りなのだ。



✪お金がいくらあっても足りないな

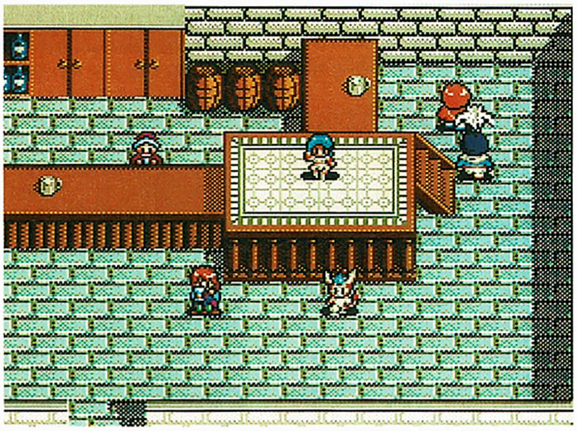


⑤酒場

この酒場では、いろいろな情報が聞ける以外に、踊り子の踊りを見ることができる。その歌声は、『LUNAR』の主題歌を歌っている須藤まゆみさんが担当していて、もちろん本当に歌う。でも、ナルがいうには、やっぱりルーナの歌が一番というが、本当かな？



✪街の中では、これまで聞いたことのないような話がたくさん聞けるよ



✪ただいま、踊り子が踊っています。ちゃんと歌います。動きます。みなさん手を触れないように

⑥道具屋

黒バラ通りにあるこの道具屋の商品は、すべてが魔法の力を持っている。これらのアイテムは、魔法の力がないキャラクタでも使え、戦闘中に使えば、魔法と同じような効果がある。だが、これらも雑貨屋のアイテム同様に使用回数に制限があるので、ここ一番という場合まで取っておくのがベストだ。



✪アレスがまだ魔法を覚えていないのなら、ぜひ買っておくべきだよ

⑦魔法屋

「お金を払えば魔法が覚えられる…かもしれない」これが、この魔法屋のキャッチフレーズ。魔法はまだ使えないが素質はある、という者から、アルテナ神の力を借りてその能力を引き出してくれる。しかし、これが何度やっても成功しなくて、結局は払い損になってしまう。どうしたらうまく成功するかというと、ここの魔法使いはナッシュと知り合いらしいので、ここはやはりナッシュに相談した方がいいみたい。早く魔法をビシバシ使ってみたいよね。



✪お金を払って魔法が覚えられるのなら安いもんだよね。たのむよ



✪おい…。もしかしてこれで終わりってんじゃないだろうな！

アレスの目に映るメリビアの街 それは全てが珍しく、新鮮なものばかり

ホンメル島を離れてメリビアに着いたアレスたちは、さっそく、ダイヤを売るために宝石商を探す。街の中は、さすがにこれまでとは比べものにならないほど広く、見慣れないカッコをした人や、ちょっと怪しい場所もある。そして、やっと宝石商を見つけ、店主にダイヤを預けたまではよかったが…。



しばらくはホンメル島に帰れない

獣人と人が共存する街

メリビアに入って、まず最初に目に付くのが、見慣れない格好をした人が街中を歩いていること。彼らは「獣人」と呼ばれ、見かけはケモノのようだが、心は人間と何ら変わりはないんだ。メリビアの提督、メル・デ・アルカークも実は獣人で、そのため、ここでは人間と獣人が仲良く共存している。



モンスター…じゃないよね？



街の獣人は、みんな提督のメルを誇りにしているようだ。どんな人なのかな

会話を何度もしよう

このゲームのウリの１つに「街の人の会話パターンがいくつもある」というのがある。イベントをクリアするごとに変わるのはもちろんだが、一度会話をした人と、その直後に会話した場合でも内容が変化することがある。例えば、最初の会話で、「ある人の評判はとてもいい」と聞くとする。その直後に会話をすると、「しかし、実は…」といった感じで、ウラの話が聞けたりする。だから、初めての街では、町の人と何度も会話をすることが大切になる。



へ〜っ、やっぱりメル提督はとってもエラい人なんだな



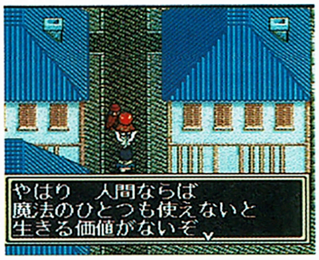
あれ、よく聞くとそうでもないみたい。どんな話が聞けるかな？

黒バラ通り

メリビアの街の外れには、「黒バラ通り」という妙な名前の通りがある。そこの住人は、ほとんどが魔法を使うことができ、そこにある店の商品も魔法アイテムで占められている。そのためか、ここでは魔法が使えない者は一人前と認めてくれないうえに、バカにまでされてしまう。アレスは、まだ魔法はぜんぜん使えないので、完全にヒヨッ子扱い。ドラゴンマスターなど夢の話だというのだが…。



魔法使いの街、黒バラ通り。でも、アレスはまだ使えないんだよね



おいおい、それはちょっと言い過ぎだと思うぞ！　なんてヤツだ！



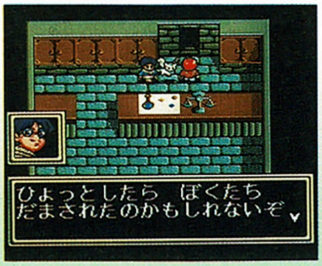
さすがに、ここまでいわれると、何もいえない。でも、憧れのダインとちがうなんていわれるとな…

ダイヤを売ったはいいが

宝石商を、やっと見つけたのはいいが、店の前にいる人の話ではここの店主のドロスは、商売上でよくトラブルを起こすため、メル提督に目を付けられているらしい。不安ながらも、ドロスにダイヤを見せると、喜んで買い取りにOKした。しかし、ダイヤを持って店の奥に入ったまま出てこない…。



やっとのことでダイヤが売れた。



ちょっとマズい状況だな。いったいどうしたらいいんだろう



メル提督に相談にいっても、こんな調子。自分たちでって…

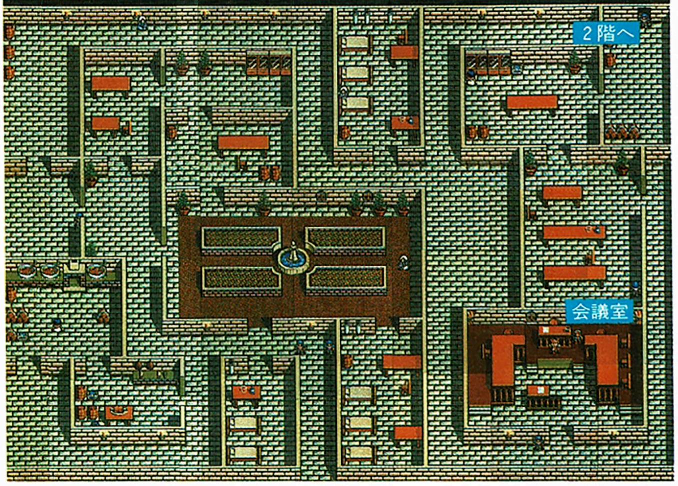
四大英雄の1人、メリビアの当主をたずねて

このメリビアを治めるメル・デ・アルカーク提督の大きな屋敷は街の北に位置する2階建ての屋敷内では、大勢の人が働いている。メルにはジェシカという一人娘がいるが、現在はメリビアの東にあるアルテナの大神殿で神官の修行中のため、今はここにはいない。屋敷内の人の話では、父親のメルに似て、大変なおてんば娘らしい。しかし女神とまでいわれた母親に負けないほど美しいらしいので、一目見てみたいよね。屋敷の1階にある会議室に行けば、いつでもメル提督に会うことができるので、何かあったら遠慮なく相談しよう。



何か相当なオテンバ娘みたいだね ジェシカって。父親に似たのかな？

メルの館1階



謎のおアツい2人

メルの屋敷の2階には、何か怪しいムードで言葉をかわしている2人がいる。アレスたちが話しかけると、驚いたように別の場所へ逃げてしまうが、そこでも同じようなことをくり返す。



何やっているんだか…



逃げたと思ったら、またこんなところで…。もう好きにしてよ



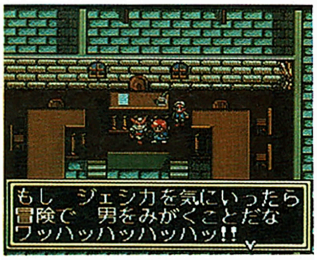
そりゃ、こんなところにいたら人ぐらいくるよ！　まったく

メル・デ・アルカーク

今では、メルも提督として街を守る側に立っているが、昔はこのあたりを荒し回った、海賊の親分だった。巨大なオノを振り回す姿を見て、人々は「血まみれメル」と呼び、彼を恐れていた。ある日まだ若かったドラゴンマスター・ダインとの間で激しい戦いになり、7日後に引き分けて、それ以来、今のようにメリビアを守るようになったという。そして、今は娘のジェシカを目の中に入れても痛くないほど可愛がっている、よき父親になっている。最近はジェシカが屋敷にいないために少しさびしい思いをしているようだが、冒険の旅の途中だというアレスの話を聞いて、いろいろ話をしてくれる。



血まみれって…。もしかして悪いモンスターじゃないだろうね

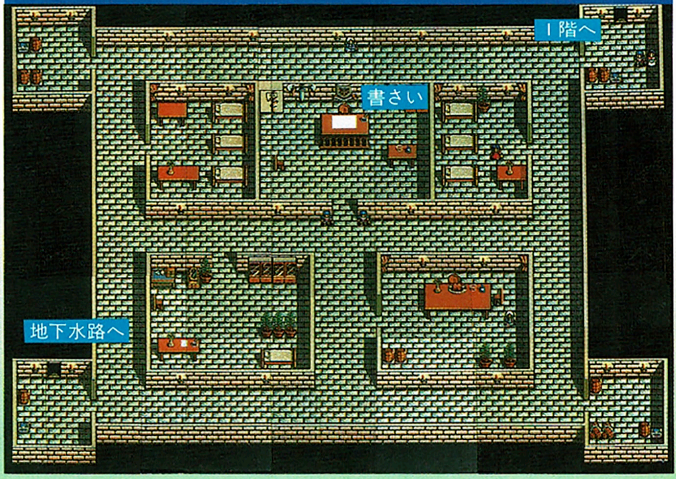


会ってみたらいい人みたい。何かというと娘のジェシカの話ばかり



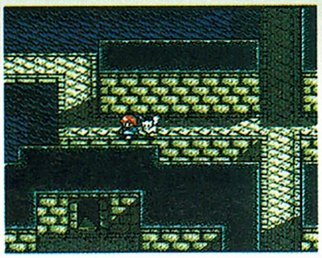
話し方はやさしいが、やっぱり元、海賊だけあって引き締まった体と目をしている。まさに、提督だね

メルの館2館



盗まれたダイヤを取り返すため 魔物が巣くう地下水路をゆく

宝石商で店主のドロスにダイヤを渡したはいいが、「金を取ってくる」と店の奥に入ったまま出てこない。不審に思って奥に入ると地下水路に通じる道が見つかり、ドロスは、そこにある隠れ家に逃げたということがわかった。当然、次にやることは決まっている。盗まれたダイヤを取り戻しに出発だ。



⬆大きな水路につながっていたのだ

魔法が使えないとダメ?

早速、ドロスの隠れ家に行きたいが、ここのモンスターには魔法の攻撃しか効果がないという話を聞かされて、魔法がまだ使えないアレスは困る。仕方なく黒バラ通りの魔法屋へ行くと、話を聞いた魔法使いが真剣に祈ってくれて、ついにアレスは魔法を覚える。



⬆魔法でないと倒せない？　それじゃあ、どうしたらいいんだよ〜っ



⬆今度は真剣に祈ってくれる魔法使い。火の魔法!?　やった〜っ!

ドロスを追いつめろ

覚えたばかりの魔法を駆使してやっと隠れ家にたどりついたアレスたちは、ドロスを追いつめる。すると、もう観念したのかやけにあっさりとお金の金額を提示してくるが、それは約束の額より全然少ない。ここで、許すか許さないか選択肢が出るので、許さずに怒っていると、約束の額に多少たりない程度まで額を増やせる。



⬆おい、約束は800ゴールドじゃあなかったっけ？　だまされないぞ!

さすらいのギャンブラー

サイスの港町で、イカサマを使って船長から海図を取り上げた男、その名はクライサ。そいつが何故か、この地下水路にいて、アレスが話しかけると、トランプのブラックジャックの勝負を申し出る。

その腕のほどは中々だが、ここではまだ、勝つことは十分できる。だが、そろそろやめようとすると、これまで賭けた全額を賭けた勝負を申し込んでくるが、その勝負はクライサのイカサマのために絶対に勝てないので必ず断ろう。



⬆ブラックジャックの最高の手は、21。さあ、勝負だクライサ



⬆イカサマしたくせに…。ちなみに勝ち逃げすると、暴言をいいまくる

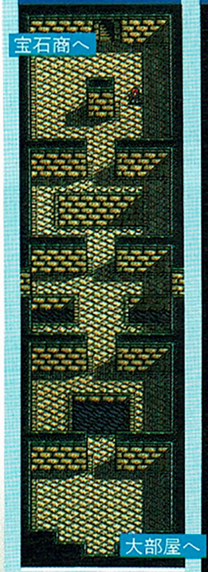
2種類の宝箱

洞くつなどにある宝箱には、鍵のかかっているものと、そうでないものがある。鍵は、専用のアイテムを使うなどして開ける。

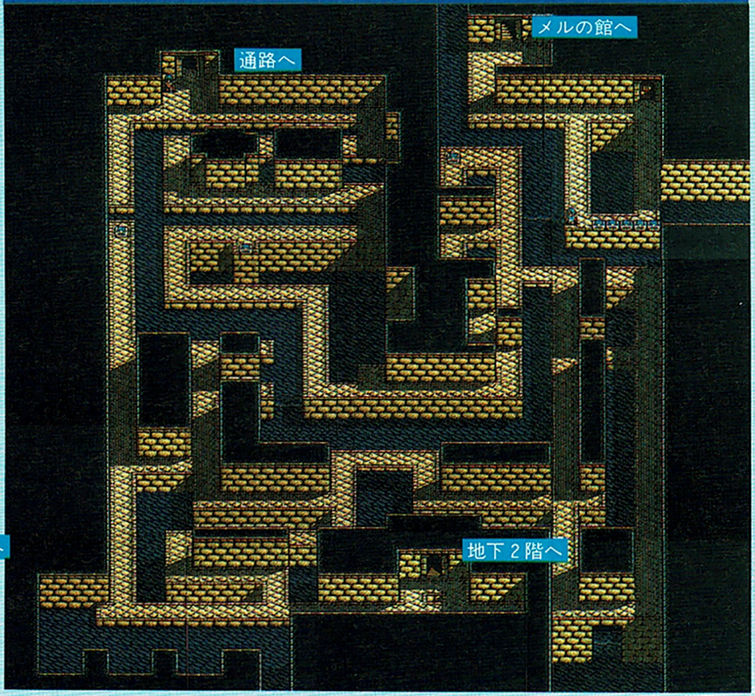


⬅鍵がかかっていれば、こうしてわかる。どうして開けるのかな?

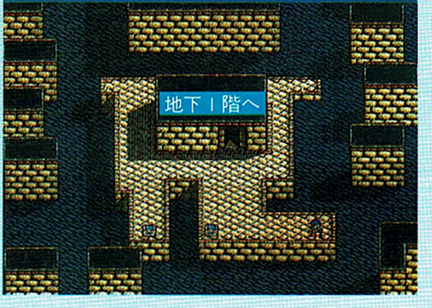
地下1階



地下1階・後半



地下2階



ダイヤを売ったお金を手に アレスたちは一路ヴェーンへ

地下水路で、初めて魔法の力を知ったアレスは、ナッシュの誘いもあって魔法都市と呼ばれているヴェーンへ魔法の勉強に行くことにする。しかし、そこに行くには遠い道のりを、そして用意された難関を突破しなければならない。



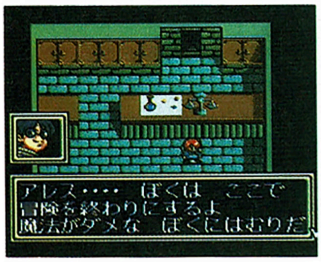
ほんとかな〜。ドロスとは後でまた会える

地下水路からもどると…

ドロスから、何とかお金を取り返したアレスたち。この冒険で、アレスは初めて魔法を使ったが、ナッシュにいわせるとアレスには魔法の才能があるらしい。そこで魔法を本格的に勉強するために、ヴェーンの街へ向かうことにする。しかし、ここでラムスが突然、メリビアに残るといいだす。魔法の才能がないからと言うのだが…。



確かに魔法はとっても便利です。ここは誘いにのってみようかな



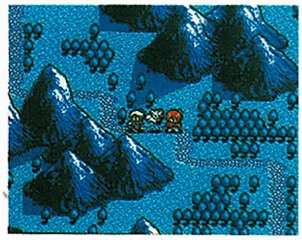
急に変なことをいいだすラムス。そんなこと言わないで欲しいよね



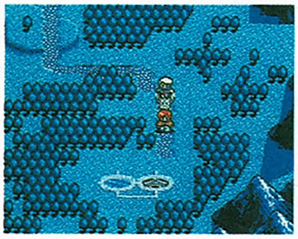
ヴェーンに行くには「転送の泉」というものを使うらしいよ

道に迷った時は

フィールドマップを見てもわかるように、この『LUNAR』のマップは非常に広い。フィールド上に、体力回復ができる「石碑」や「ストーンサークル」がいたるところにあるとはいっても、1度目標を見失うと際限もなく道に迷ってしまうので、目的地に着く前にパーティが全滅してしまう何て場合が出てきてしまう。そんな時のために、大陸のマップには「道路」が街と街の間などに張りめぐらしてある。道に迷ったときは、まず道路を見つけ、それにそって行けばいい。しかし、荒野が続く場所や近くに街がない場合は、無理をせずにナルを使ってセーブしておこう。セーブは、一部を除いて、どこでも可能なので助かるよ。



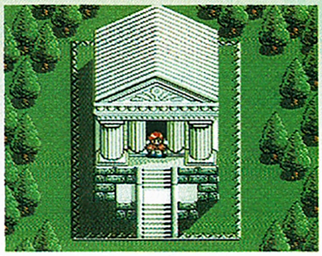
こんな風に、最初は無理をせずに道路を歩いて行けば…



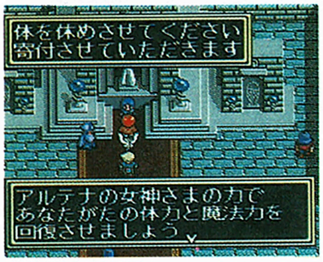
ほら、メリビアからはるか遠くにある転送の泉にも簡単に着いた

アルテナの大神殿

メリビアの東には、ホンメル島にあったアルテナの神殿の本拠地がある。その中には、たくさんの神官がいて、アレスたちの体力と魔法力を回復することができる。そして、メル提督の娘、ジェシカも神官の修行をしているが、今は幼なじみのところに遊びにいっているため、会うことはできない。



神殿に入ると、画面が切り替わる



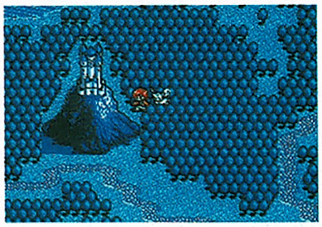
神殿では寄付なんかもできる



メル提督が知ったら何ていうか…

女神アルテナって?

女神アルテナとは、『LUNAR』の世界のすべての力をささえ、かつては白竜ファイディをはじめ4匹の竜を守護者として従えていた絶対神。その姿は美しく、何より歌がうまい。現在は、ヴェーン近くの女神の塔にいるらしい。

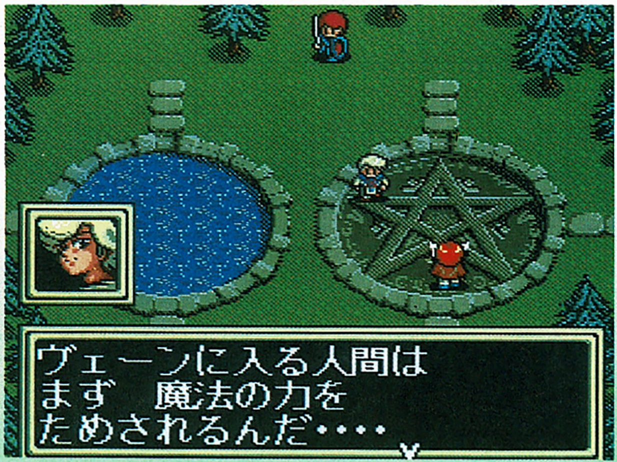


この塔にアルテナ神がいるらしい

ヴェーンに入るための関門

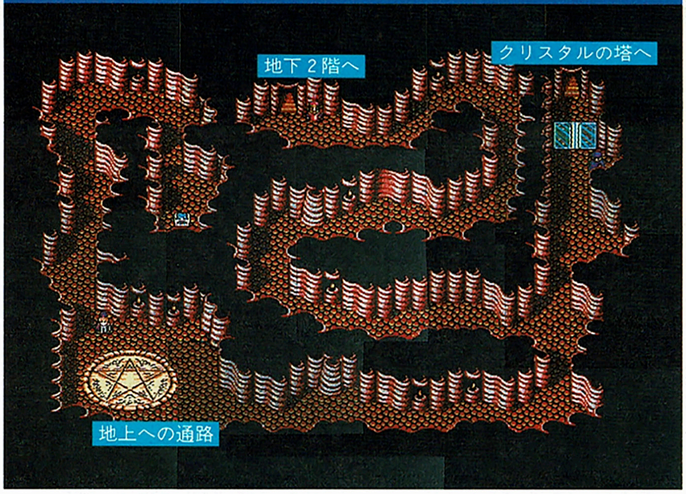
ヴェーンは、普通の街とはちがってフィールド上にあるわけではない。その上、アレスと同じように、魔法の勉強をしようと訪れる人があとをたたないために、街に入るための関門が用意されている。それは「試練の洞くつ」と呼ばれ、迷宮のような洞くつ内に、魔法の攻撃しか効果がないモンスターがうじゃうじゃいる。それに対してパーティ内で魔法が使えるのは、アレスただ1人なので、相当な苦戦になるのは間違いない。洞くつに行くためには、メリビアの南西にある「転送の泉」という、移動手段を使うことになる。

石側のペンタグラムのようなものが、試練の塔につながる転送装置。試練を受ける準備はできた?



ヴェーンに入るための資格が試される試練の洞くつにいどむ

試練の洞くつ地下３階



転送の泉を使って試練の洞くつに入ると、あまり大きくない迷宮に出る。だが、それを見て簡単そうだと思ったら大間違いで、この洞くつは3階層からなっていて、上の階へ行くほど大きくなっていくんだ。そして、この洞くつ内のモンスターは、魔法の攻撃しか効果がない強敵ぞろいなんだ。



⬆無事に出口にたどりつけるかな…

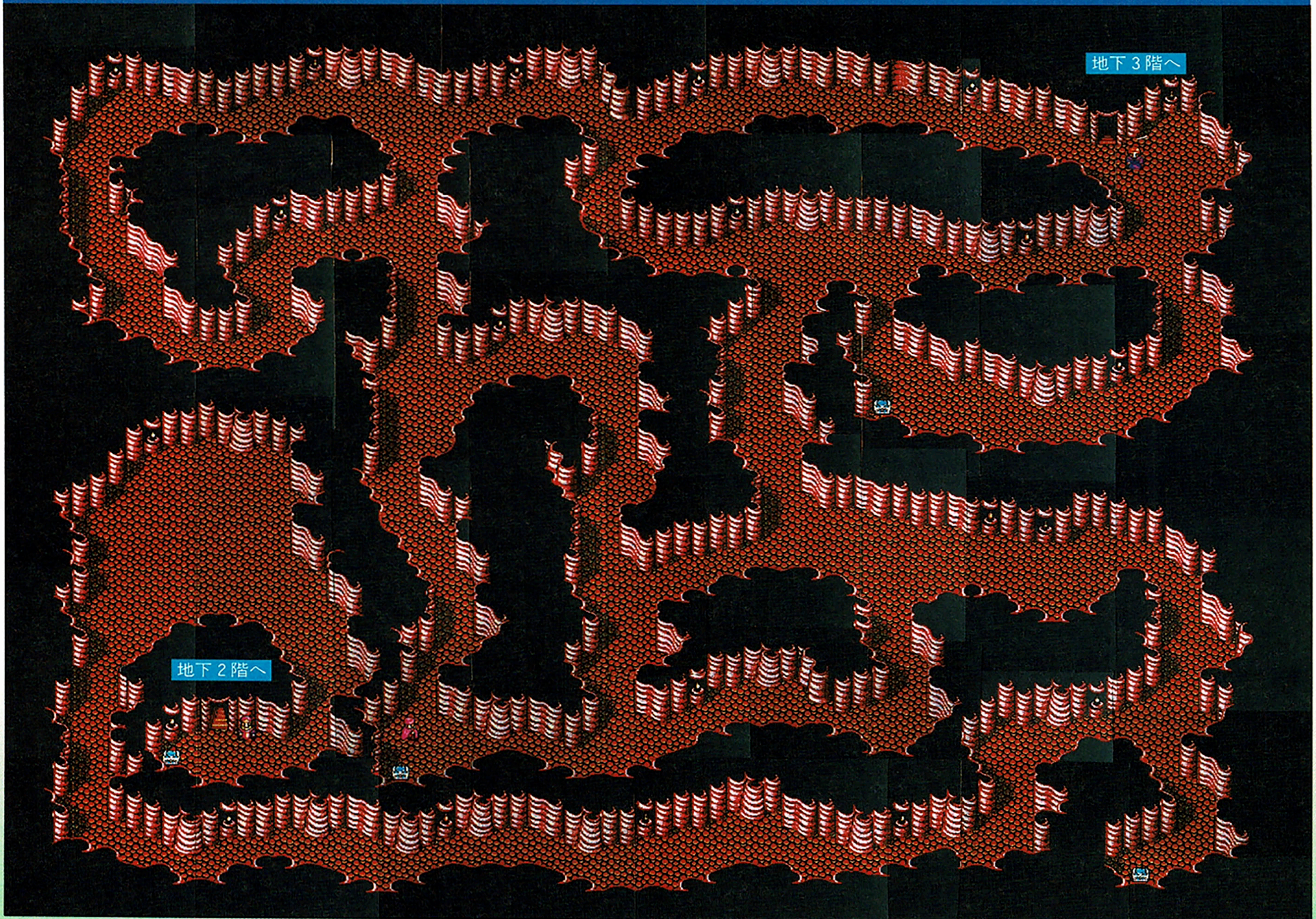
危ないと思った時は

敵との戦闘中、危険なときは、戦闘から離脱する必要があるが、それには3つのコマンドがあるので、よく覚えておこう。１つ目は「ナル」コマンドで、ナルがモンスターと話をして弱い敵を追い払う。２つ目は「退却」。これは戦闘画面から完全に離脱することになる。３つ目は「逃げる」で、退却とちがって戦闘場面からは離脱せず、画面のスミでじっと防御している。敵の攻撃は受けるが、その代わりに他のキャラクタが戦闘に勝ったときは経験値がもらえる。



⬆ここは逃げるが勝ちだ

試練の洞くつ地下２階



待ちかまえる"守護者"たち

洞くつ内で、次の階へ行く階段の近くに、必ず敵モンスターと遭遇する場所が何ヵ所かある。そのモンスターたちは、挑戦者たちを次の階へ行かせないためのボスのような役割をしていて、他のモンスターよりも格段に強い力を持っている。しかし、これらを倒さないと地上への出口には行けないので、逃げることはできない。



⬆魔法でしか攻撃できないのに複数で襲われてはたまらない！



⬆1匹だけど、これまでの敵よりは2まわりほど大きい敵。強そう

出口を発見!? いよいよヴェーンへ

さんざん迷ったすえ、ようやく出口へたどりつくと、最後の階段を守っている男がアレスの魔法の力を認め、出口を開いてくれる。一度、試練をクリアしてしまえばヴェーンにある転送手段を使って、試練の洞くつを通らなくてもメリビアやアルテナの大神殿に自由にいけるので楽になる。階段を登れば、そこは、もうヴェーンの街だ。

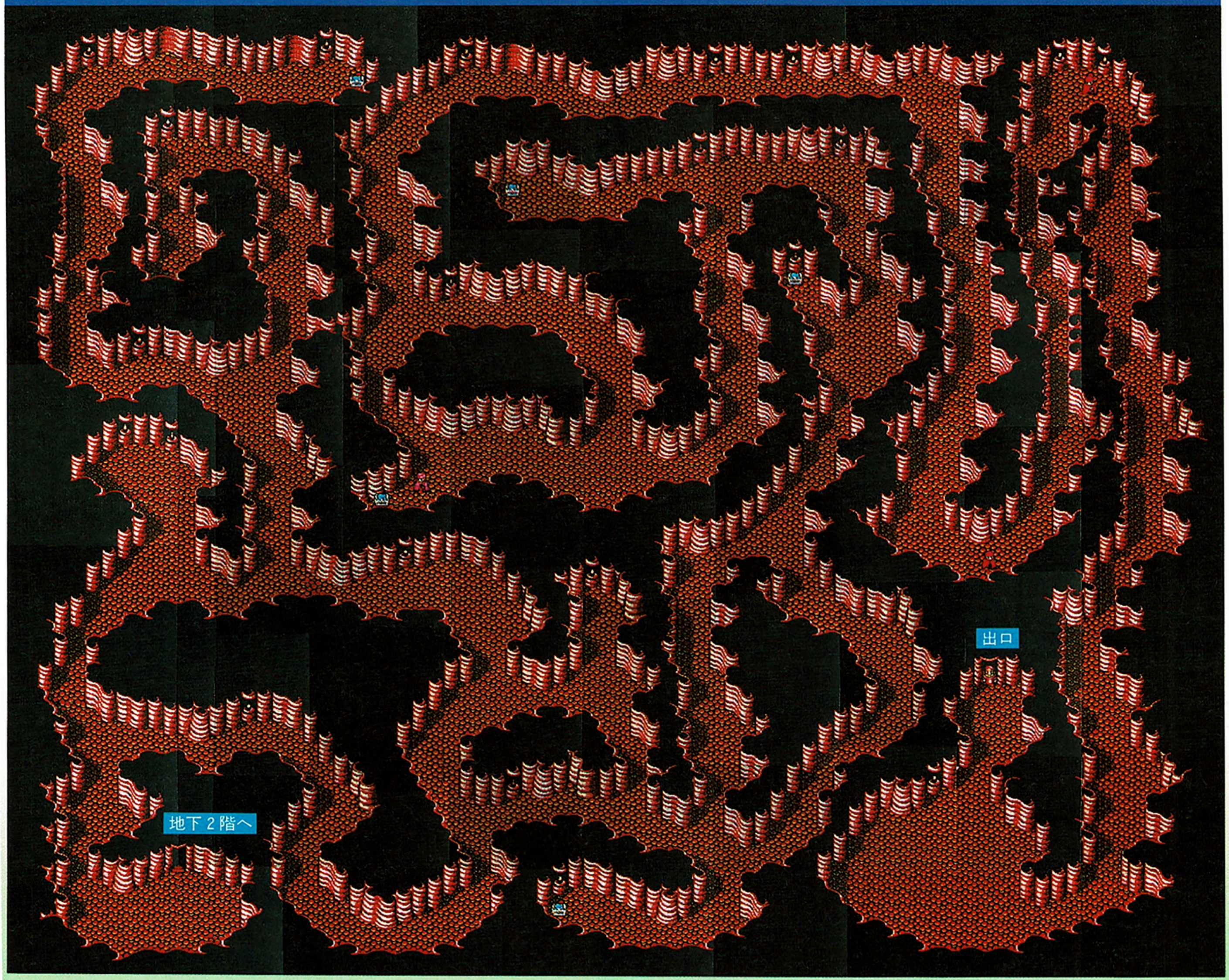


⬆出〜ロ〜は〜ど〜こ〜だ〜っ



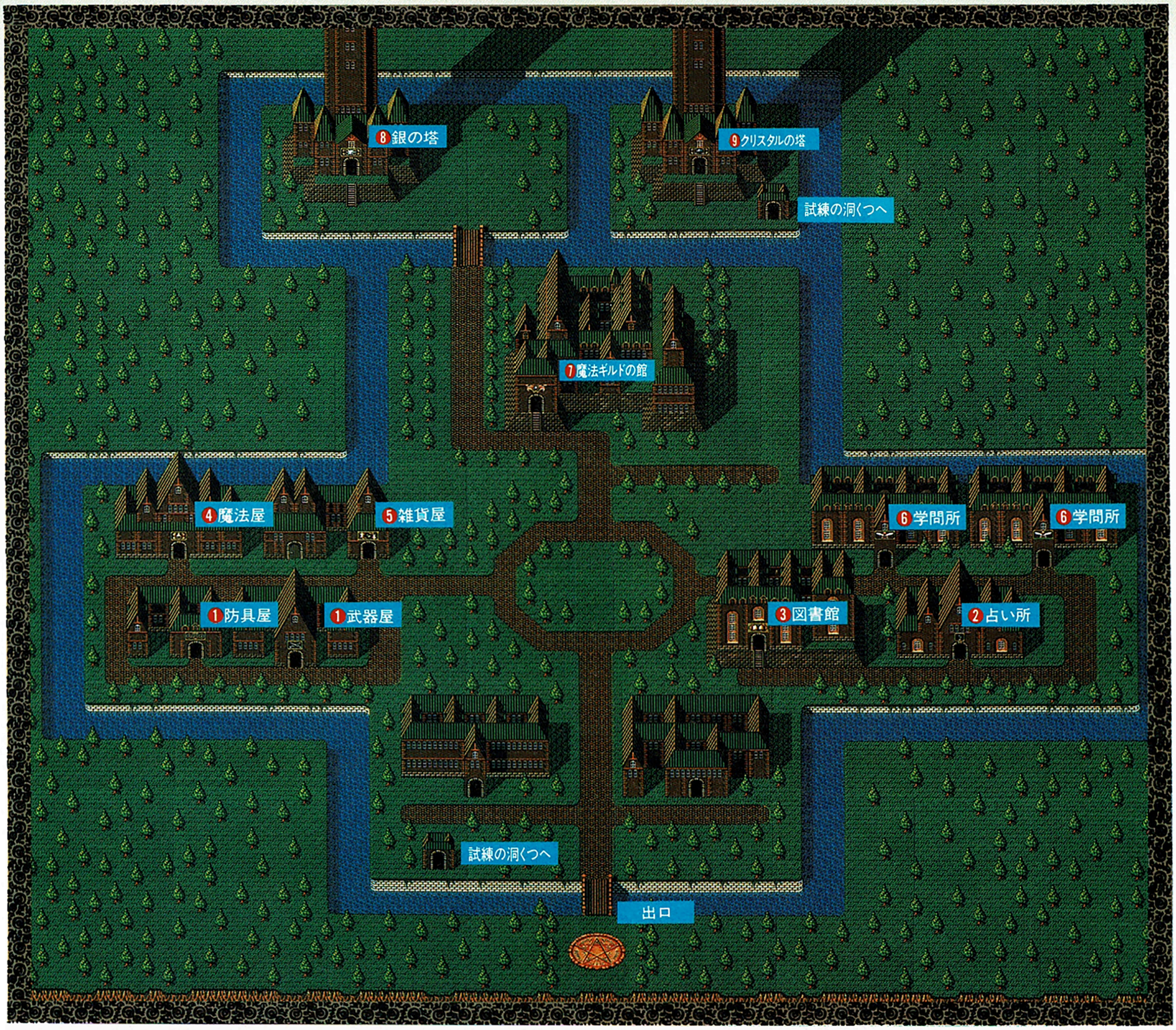
⬆とうとう出口についたぞ。これでようやくヴェーンの街に入れるわけだ

試練の洞くつ地下1階



魔法によって成り立つ街ヴェーン その神秘の街を紹介

試練の洞くつを抜けた先は、空。空に浮いている巨大な岩の上方に、映えるような緑が広がっている…。そこが魔法都市といわれている街ヴェーン。その街並を見ただけでは普通の街と変わりないが、一歩、家の中に入ると、そこには魔法に関した物があふれんばかりにある。



❶防具屋・武器屋

ここでは、武器屋には魔法の力が備わった武器が、防具屋には重いヨロイをまとえない魔法使いのための防具がおいてある。これらは魔法のアイテムなどとちがい、魔法の効果がなくなることはないので、いつまでも使用することができる。その魔法の力には、敵の魔法を弱める効果などがある。



⬆やっぱり、魔法処理されているとパワーがちがうんだろうね

❷占い所

ここは、アレスたちの運命を占う神聖な場所…ではない。アレスたちが占いをたのむと、決まったように「おまえには女難の相がでている」と、わけのわからないお告げをする。しかも50ゴールドも取っておいて。占いを断ったら断ったで「それもお告げにでていた」と、本当らしく告げる。



⬆それって、どういう意味なんだ？そんなことはまったくないぞ

❸図書館

魔法都市ヴェーンでも貴重な、歴史書や文献が多数、蔵書されている場所がここ。広い室内にドッと置いてある本棚では、1つ1つちがった情報が手に入り、それらは本当に重要なものばかり。魔法、女神アルテナ、4匹の竜、そして謎の人物、魔法皇帝。これからアレスたちが冒険の地で遭遇することが、ここで少しなりともわかる。



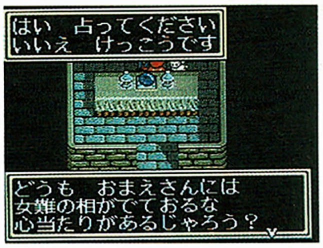
⬆魔法帝国…。魔法皇帝に関係がありそうだな。もう少し調べよう



⬆なんだなんだ～。どこかで聞いたことがある名前がでてきたぞ～

❹魔法屋

この魔法屋では、メリビアの黒バラ通りにあった道具屋と同じ、魔法のアイテムを売っているぞ。ただ、ヴェーンに来た時点では、アレスはある程度の魔法が使えるので、これらのアイテムは、あくまで予備的なものにしかならない。それでも、魔除けのアイテムなどは、持っておいて損はないだろう。



⬆もちろん、欲しいのは魔法のアイテムだ。やっぱり高いのかな？

❺雑貨屋

この雑貨屋だけは、他の街の雑貨屋と大してちがいがなく、いろいろな物が売られている。その中で一番使い道が分からないのが、「ミアのブロマイド」というアイテム。ミアとは、このヴェーンで登場するキャラクタだが、どうしてブロマイドになって、しかも雑貨屋で売られているのかはナゾ。



⬆そっ、そのブロマイドが1枚ほしいんですけど。売ってください！

❻学問所

この学問所は、ヴェーンの魔法ギルドが魔法使いの育成のために作り、魔法の勉強を志した人に教育をほどこしている。その学問所にもランクがあり、特に優秀な生徒は魔法ギルドの館にある一室で授業を受けられるため、学問所の生徒たちは1日でも早く、そこに入れるようにと日夜勉強を怠らない。ナッシュも特別クラスの人間。



⬆そんな、カタいことをいわなくったっていいのにね。ケチッ！



⬆これが超エリートだっていうのかね。でも、この話はもう少し…

❼魔法ギルドの館

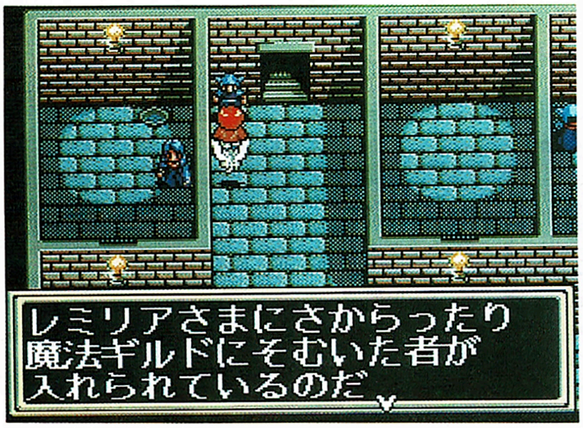
魔法都市ヴェーンを、この世界の魔法機関のすべてを統制しているのが魔法ギルド。この館には、ギルドの宰相ガレオンと、当主のレミリア・オーサが住み、都市全体を管轄している。しかし、最近どうもレミリアの様子がおかしく、以前は進んで学問所の生徒に授業を教えていたが、今はその姿さえ見せないという。また、館の地下にある牢屋には、レミリアの命令によって捕らえられた人がおおぜい閉じ込められている。はたして、ここで何が起こっているのか？



⬆いよいよ2人目のドラゴンマスターに会える。ドキドキするね



⬆それはいったいどうしてなのかな？　ちょっと調べてみようか



⬆いくらギルドに逆らったとはいっても、ここまでするのはおかしいな。ちょっとクサいな

❽銀の塔

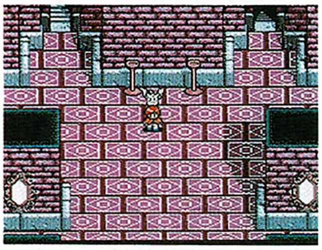
魔法都市のシンボルに、銀の塔とクリスタルの塔がある。銀の塔の最上階には宝物庫があり、その中には聖なる神器が収められている。しかし、塔に入るには、入り口に張られたアルテナの結界を突破しなくてはならず、仮に中に入れても、無数に放たれたモンスターたちと戦わなければならない。



⬆アルテナの結界に触れたと思ったら、竜の指輪が輝いた。これは…

❾クリスタルの塔

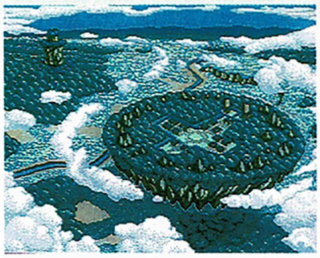
クリスタルの塔に入るためには、秘密の通路を使うか、高位の転送魔法を使うしかない。この塔は、それ全体が聖なる塔としてあがめられ、めったに使われることはない。だが、何か重要な儀式などをとりおこなう場合などは、ヴェーンでもっとも重要な場所である最上階の「星宮の間」が使われる。



⬆クリスタルの塔の中は、何か独特な様相を見せていた

苦難の末にたどりつくヴェーンの街 それは空中に浮かぶ魔法都市だった

空中浮遊都市ヴェーンも、街の中に入ってしまえば、そんなことはまったく感じられないほど静か。だが、他の街とちがい、街にあるものすべてが魔法に関ったものであること。その魔法を統制している機関が「魔法ギルド」で、四大英雄のうちの2人、宰相ガレオンと当主レミリアが管轄している。



⬆空を飛ぶヴェーンのビジュアル

魔法が支配する都市

このヴェーンの街では魔法都市というだけあって、街の人はすべて魔法ギルドに所属していて、店では魔法のアイテムがズラリと売られている。また、この世界でも1番歴史の古い街であるために、古い記録が多数保管されており、辺境などの情報が手に入りやすい。魔法ギルドでは、すべての魔法機関を統制するほかに、アレスのように試練の洞くつを突破した人に、学問所で魔法の指導をしている。



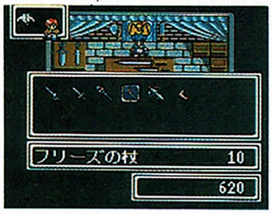
⬆ヴェーンに入って初めて出会う人も魔法使い。どんな街なのかな



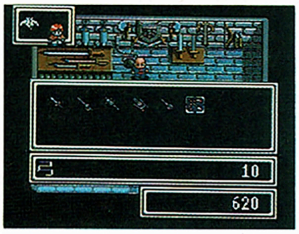
⬆それは大変だ、早く何とかしないと追い出されてしまうかも！

武器とアイテム

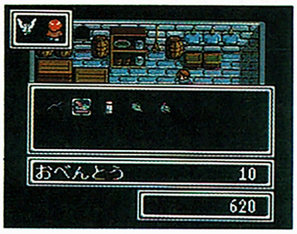
武器やアイテムには、全体を通して、普通に使うものと、魔力を秘めた、魔法を使うものの2種類のタイプがある。特徴としては、普通の武器などは、キャラクタによって装備ができるものが限られてくるが、魔法のアイテムは、魔法が使えないキャラクタでも関係なく使うことができる。しかし、魔法のアイテムは一定回数使うと壊れて使えなくなる場合が多いので、使うタイミングが難しい。変わったアイテムには、ある場所で必要な「せっけん」や、借金ができる「小切手」などがある。その中で、一番怪しいアイテムといえば、「ミアのブロマイド」かな？



⬆魔法の杖なのかな？



⬆間接攻撃アイテムの代表　弓。空の敵には有効そうだが？



⬆おべんとう⁉　これってやっぱり体力回復アイテムかな

特別企画『LUNAR』 キャラクタコンテスト

主要キャラ人気コンテストを開催。投票の対象は下の17人。詳しい投票要項はP43のとじこみハガキを見てね。参加した人の中から抽選で合計53名に賞品を大プレゼント。キャラ・デザイン担当の窪岡俊之さん直筆のカラーイラスト色紙を3名に。『LUNAR』販売促進用ビデオを10名に。宣伝用「LUNAR」ポスターを40名に。

応募はP43のハガキで!!

締切りは… 5月15日(金)です
※当日消印有効

エントリーNO.1 アレス

主人公。優柔不断だが、冒険心をいつも持つ15歳の元気な少年

エントリーNO.2 ルーナ

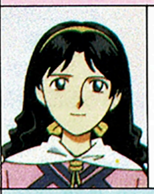
アレスの幼なじみで、ヒロイン。歌が上手い、心優しい少女

エントリーNO.3 ナッシュ

ウヌボレ屋な、魔法使い見習い

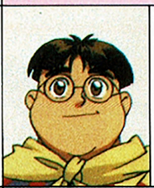
エントリーNO.4 ナル

謎の生物。アレスのケンカ友達

エントリーNO.5 ミア

気弱なお嬢様。魔法の力は絶大

エントリーNO.6 キリー

山賊の長。男気があって女好き

エントリーNO.7 ラムス

ナマケ者だが、頭の回転は早い

エントリーNO.8 ジェシカ

神官の卵ながら性格は男まさり

エントリーNO.9 ガレオン

四大英雄の一人で魔力は圧倒的

エントリーNO.10 メル

四大英雄の一人。獣人で元、海賊

エントリーNO.11 レミリア

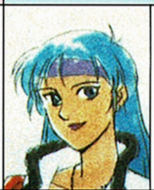
四大英雄の一人で魔法都市の当主

エントリーNO.12 テムジン

遊牧民族長の息子。婚約者あり

エントリーNO.13 レイク

謎の旅人。武器の扱いは天才的

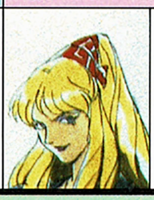
エントリーNO.14 ピリア

ムチの名手で、性格は炎のよう

エントリーNO.15 魔法皇帝

辺境を侵略している謎の皇帝

エントリーNO.16 ファイディ

女神アルテナを守る伝説の白竜

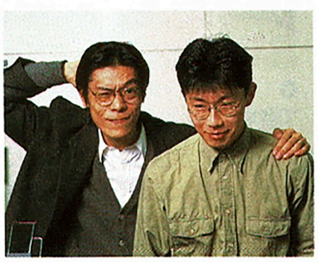
エントリーNO.17 ゼノビア

魔法皇帝の配下で冷酷な魔女

※キャラクターコンテストの応募要項は当時のもので、募集、発表は終了しています。

これをよめばすべてわかる!? 開発者インタビュー

ここでは『LUNAR』に関して、まだ開発中の戦闘面を中心に開発者の方にお話をうかがった。

編集部 現在の開発状況ですが、戦闘面などはどうですか。
上坂 9割は出来上がってますが、残りが、かなり後回しになってますね。魔法など今やっている状態です。
岡野 モンスターのアルゴリズムが結構こっているので、それが長引いているんですよ。
上坂 戦闘がひと通り形になった段階で、シナリオを進行してゆく上での細かい所（階段の昇り降りなど）を手直するなど開発を進めておいて、その間に作っておいたデータを後で入れる、といった工程になっているため、戦闘が遅れているんです。
編集部 戦闘の最大のウリは？

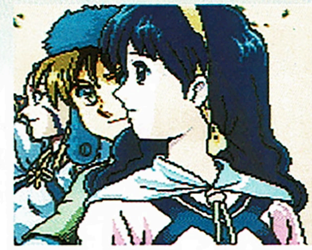

↑発売が遅れてしまって、どうもスミマセン。反省して…るよね？

岡野 ボコボコの殴り合いのような戦闘になっているんですよね。例えば、戦闘中に敵から大ダメージを受けると隊列の後ろにフッ飛んでしまい、後ろにいた仲間に当たると、その仲間もダメージを受けてしまいます。これが敵に対して成功すると、ザコ敵なんか一掃できますね。
編集部 メリビアにある地下水路では、敵に剣が効きませんね。
岡野 あの辺から、アレスが魔法に目覚めてくるんです。ホンメル島ではルーナの歌ぐらいしか魔法は使えなくて、メリビアに来てから魔法に目覚め、それ以降、レベルやシナリオ進行によって魔法を覚えるんです。
編集部 敵モンスターは何種類ぐらい登場しますか？
岡野 91種類です。
編集部 何か面白いモンスターは？
岡野 何回倒しても復活してくる、骨だけのスカルフィッシュとかがいます。必ず複数で現れて、その全てを倒した時点で戦闘終了になりますが、1匹でも残っていると、次々と復活してしまいます。
編集部 フィールドマップが非常に大きいと思うのですが。
上坂 マップ単体で見た場合は非常に大きく感じられるかもしれませんが、いままでのRPGと比べてパーティの移動速度がかなり早く、また、敵との遭遇率も低めに設定していますので、思う存分マップ上を探索できると思います。
上坂 …実は、フィールドや街の中などには、隠された通路や宝箱などがありましてね。
編集部 えっ、そうなんですか。
岡野 宝箱は、木の裏側やダンジョンのカベの影とかに…。
編集部 『LUNAR』では、石碑などで体力を回復させますが、街では回復できる場所はないのですか。
上坂 何ヵ所かありますね。珍しいものでは、本棚の本を読むと、体力が回復するってのがあります。「この本を読んだ者の体力を回復するが、それは心正しき者のみに作用する」といって、性格の悪い設定のキャラクタは回復しないんです（笑）。
編集部 ゲーム中に登場するアイテムの種類を教えてください。
岡野 136種類を予定しています。

↓戦闘場面も、もうすぐ完成。来月号で紹介できるかもしれないね



↓ヒロインのルーナを差し置いて、読者の手紙でも人気急上昇中のミア



編集部 その中で何か面白い物は？
岡野 「ミアのブロマイド」といった、全然何の役にたたないような冗談アイテムが結構ありまして（笑）。
編集部 確か、ゲーム中にはファンクラブもありましたね。何かこだわっているように思えますが…。
上坂 シナリオを書いている、重馬さんがいけないんです(笑)。おとなしめで、胸のデカい女の子が大好きだといっていましたから。ミアは、まさにそういうタイプなんです。
編集部 すると他にも…？
上坂 …ナイショ（笑）。
編集部 最後に読者の方に何か一言。
上坂 発売が遅れまして、本当に申しわけありません。最後の最後まで血ヘドをはくまで頑張りますので、もうちょっとお付き合いください。
岡野 今までにない、モンスターとプレイヤーの位置という概念がりますので、結構楽しめると思いますので、そこを見て欲しいと思います。

ゲームアーツ 第一開発部
上坂 哲

ゲームアーツの『LUNAR』開発チーム部長。今、一番の悩みは「ゴールデンウィークの休みが取れない」こと。ゲーム発売の日まで心が休まる日はないのか。


↑開発は順調に進んでいますか？

ゲームアーツ 第二開発部
岡野崇宏

『LUNAR』では戦闘面を中心に開発している、本誌初登場の岡野氏。ゲーム中で、一番好きなキャラクタはガレオン。その理由は…プレイすればわかるかな？


↑思わずニッコリ。開発もこの調子だ！

※インタビュー記事の肩書きは当時のものです。



発売予定日	6月26日	ジャンル	ロールプレイング
メーカー名	ゲームアーツ	継続機能	バックアップメモリ
予定価格	7800円(税別)	その他の機能	――――
メディア(容量)	CD-ROM	現在の開発状況	98%(5月20日現在)

残念ながらまたもや発売日が変更 2週間だけ遅らされた理由は？

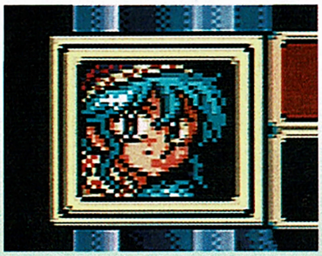
ここで本当に残念なお知らせをしなければならない。先々月号でようやく発表できた「LUNAR」の発売日が、6月12日から26日に変更されることになったんだ。期間にしてちょうど2週間、どうして今になってそんなことになったのかゲームアーツ専務取締役の内田氏に聞いた。「ユーザーの方には大変申し訳ないのですが、開発の最終段階になって、6月12日ではどうしても無理があるという意見が一致したため、2週間だけ発売日を遅らせて頂きました。」そうなるとまた発売日が遅れないかという心配があるが、「26日発売で進行中ですので」とのこと。今度こそ大丈夫…と見ていいのかな？



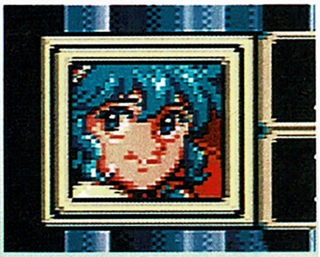
↑「LUNAR」のタイトル発表からほぼ1年、もう少しの辛抱だね

ルーナの目からクマが取れた!?

「会話中などに出るルーナの顔が気に入らないので変更している」と、先月号で触れたけど、その後何とメインキャラクタ全員の顔を変更することになったんだ。下にあるのがルーナの新しい顔のグラフィックだけどどうかな。確かに問題となった「目の下のクマ」が取れているけど、それ以上に何か大人っぽい顔になったみたいだね 変更前と後、ここまで顔が変わっちゃうと賛否両論出そうかな？



↑これが旧バージョンのルーナの顔。顔はカワイイが、全体的に少し暗め



↑で、これが新しい顔。何かルーナが少し大人びた感じになったね

『メガドライブ FAN』1992 年 7 月号掲載

キャラクターデザイン / 窪岡 俊之

でも、君は1人じゃない



全てが明らかになった戦闘システムを重点的にくわしく紹介!!

トピック　6月から『LUNAR』のCMが放映予定!?

最後まで続けられる変更、変更 最終的にはどんなゲームになるのか

ゲームも発売直前だというのに『LUNAR』のゲーム内容は、刻一刻と変化している。しかも、かなり大きな変更をしているからスゴい。例を挙げると、最近になって大きく変更された点の1つにゲームの出だしがある。ブルグの村の少年アレスが、英雄ダインの墓にいるシーンから物語は始まるが、これまではダインの墓の前でゲームが始まったのに対し、新しいバージョンでは、ブルグの村の周辺をまず映し出し、その後、ダインの墓に向かって画面が拡大するようになった。その外にも変更されている点は多く、最終的にどんなゲームになるのかは、発売日までわからないかも知れない?



⇧細かいパラメータはまだ未決定。バランス良く作って欲しいよね



⇧ゲームをスタートすると、アレスのいるブルグ村の周辺が映し出され、ナレーションが少し入る。そして、ダインの墓に向かって画面が拡大するんだ

ヴェーンを境に転機をむかえるアレスの冒険 そこには一体何が待っているのか？

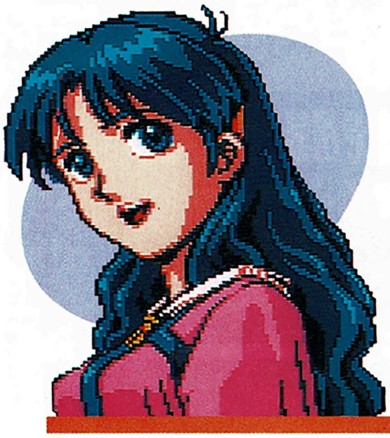
大陸の空高く浮かぶ、魔法都市ヴェーン。そこでアレスは憧れのドラゴンマスター・ダインと同じ四大英雄、レミリアとガレオンの2人に出会うことになる。しかしその2人が治めているはずのこの街で、最近、何か異変が起きているという噂が…。アレスの冒険はこの街を境に、この先思わずアッと驚くような急展開を迎える。



⇧それはちょっと気掛かりだよね。でも、一体どうしたんだろう…

ミアとの出会い

アレスたちがこのヴェーンに来た最初の目的は、魔法都市として名高いこの街で本場の魔法を勉強すること。でも、学問所に行っても、紹介状1つないアレスたちは門前払いされてしまう。仕方がないので街の中を探索していると、銀の塔と呼ばれる所で1人の少女と出会う。その娘の名前は、ヴェーンの当主レミリアの一人娘ミア。何故、モンスターが多く放たれている危険な塔にいるかと聞くと、彼女は訴えるように話してくれる。「最近、お母さまのようすがおかしくて…」。街の当主であるレミリアのようすがおかしいとは、ただごとではない。この街で、何が起きようとしているのだろうか？





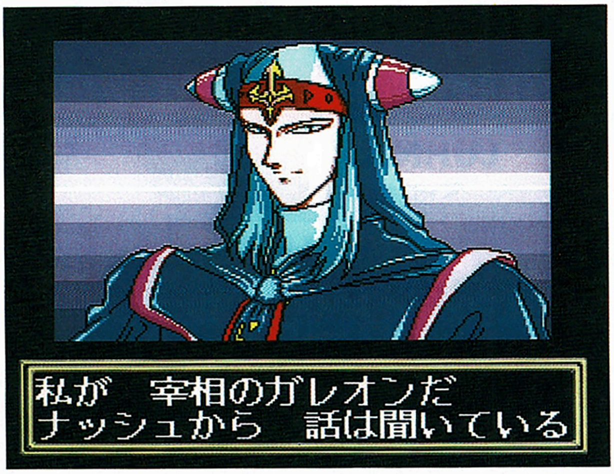
⇦⇧最初はアレスにビックリしたみたいだけど、しばらくすると、落ちついて事情を話してくれるよ

宰相ガレオン

どうしても学問所に入れないと悟ったアレスは、それをナッシュに相談することにした。すると、彼の魔法の師匠であり魔法ギルドの宰相であるガレオンに会わせてくれる。ナッシュから話を聞いたガレオンは、アレスを魔法ギルドに加えて学問所に入れてくれると約束するが、その代わりに1つの無理な条件を提示してくる。



⇧実はナッシュっていい奴なのかも知れない。ありがとう、助かるよ



⇦ガレオン登場。その目つきの鋭さには一瞬ドキッとしてしまうけど、それが四大英雄の威厳なのかもね



⇧それは嬉しいけど、その事件って何だろう。イヤな予感がするけど…



⇧ランの村？　聞いたことないけどとりあえずそこに行けばいいんだね

ヴェーン後半からの登場キャラクタ紹介

レミリア・オーサ



四大英雄の1人であり、魔法都市ヴェーンの当主。ミアという1人娘とともに平穏な日々を送っていたが…。

ジェシカ・アルカーク



メリピア提督であるメルの娘。現在はアルテナの大神殿で神官の修行をしているが、そのオテンバぶりは、周囲の噂の的。





キリー



ナンザスの関所を仕切る山賊の若き親分。ケンカ好きで女好きなのがタマにキズだが、幼なじみのジェシカには頭が上がらない。

ヴェーンで手に入る数々の情報 その中で重要な2つの点を考えてみよう

数々の情報が手に入るヴェーンの図書館でも一層目を引くのが、「キカイ」と「魔法帝国」という2つの単語。どちらも『LUNAR』の世界では聞きなれない言葉だが、それだけにゲーム上で重要になるのは間違いない。ここでは、その点について少し考えてみよう。

キーワード・1「キカイ」

魔法の力が絶対的であるこの世界でも、はるか大昔、伝説の時代にはキカイが全盛のころがあった。そのキカイの力は、魔法と同じく偉大であり、それで人々は空を飛び、地上を駆けめぐった。しかし皮肉なことにそのキカイ世界は、キカイ自らによって滅び去ってしまい、以後人々は再びキカイを使うことを嫌った。しかし、今でもそのキカイを研究している者がいるらしく、都市をも空中に浮かべることが可能なこの魔法世界で、キカイを作る「変わり者」たちは人目を嫌って黙々と研究を続けている。はたして彼らは、どこで一体何の研究をしているのだろう。

「キカイ」に関係があるとされる2人

マイト

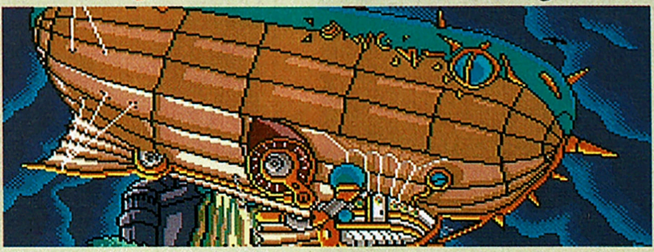


魔法を使わずに空を飛ぶことを夢見ているおじいさん。少し無愛想な性格に苦労しそう。

バタネン



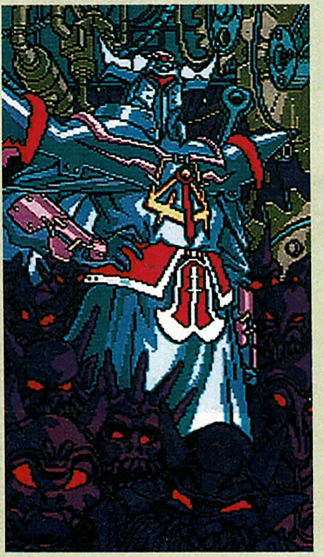
マイトとは対照的に誰よりも地上を早く走ることを夢見ていた。現在は消息不明。



⇧オープニングで登場する飛行船の1コマ。これもキカイのようだが…

キーワード・2「魔法皇帝」

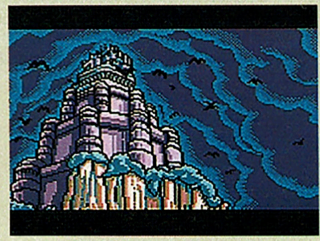
魔法帝国とは、その昔、世界中に君臨した巨大な国家の名前。その繁栄ぶりはすさまじく、全能な絶対神である女神アルテナにさえ逆らって世界を我が物にしようとした。しかし、それは女神アルテナをおおいに悲しませ、女神アルテナの目から落ちた涙は、7日7夜に亘って流れた。すると、どうしたことだろう、その涙によって世界は清められ、同時に魔法帝国も滅び去った。現在では、かつて繁栄をきわめた魔法帝国が、どこにあったかさえ知る人はいない。魔法帝国は滅び去った。しかし、今辺境の地には魔法皇帝という権力者が力をつけつつあり、その猛威をふるっている。魔法帝国と魔法皇帝…。この2つには、何か接点があるのだろうか。もし接点があるのならば、それは何を意味するのだろうか…。



⇧魔法皇帝のアップ。足元には恐ろしい形相のモンスターが控えている



⇧すでに滅び去ったとされている、魔法帝国。すると魔法皇帝とは…？

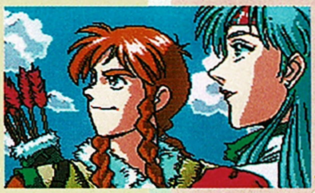


⇧これもオープニングの1コマ。暗黒に包まれた城の主は誰なんだろう

テムジン



辺境の草原に暮らす遊牧民の族長の息子。アレスと同じ歳だが、すでに婚約者がいる。



ピリア



テムジンと同じ部族にして、婚約者。炎のような気性で、戦いには得意のムチを使う。

ゼノビア



魔法皇帝の配下で、変身の術などを使いこなす魔女。その美しさとは対象的に、恐ろしいまでの冷酷な手段で、人々を苦しめる。

魔法皇帝



辺境の地を侵略している謎の人物。全身鎧に包まれているために、その正体は不明。強力な魔法を自由に使いこなす。

山賊たちが暮らすナンザスの関所 そこは新たな世界への玄関口

魔法都市ヴェーンの入口である転送の泉を少し西にいった所に、ナンザスの関所という小さな村がある。一見、普通の村と変わりがないように見えるが、じつはこの村の住人は全員山賊。とはいっても善人や女、子供には手を出さない義賊を名乗っており、アレスたちに害を及ぼすことはないので、心配はない。また、村の北側には洞窟の入口があるが、最初のうちはそこに近づくことは出来ない。その洞窟を使う時、それはアレスの冒険に真の目的が見つかった時であり、新しい冒険の世界に一歩を踏み入れる瞬間の時になる。



義賊ね。まあ、善人には手を出さないという信念は賛成だけどね



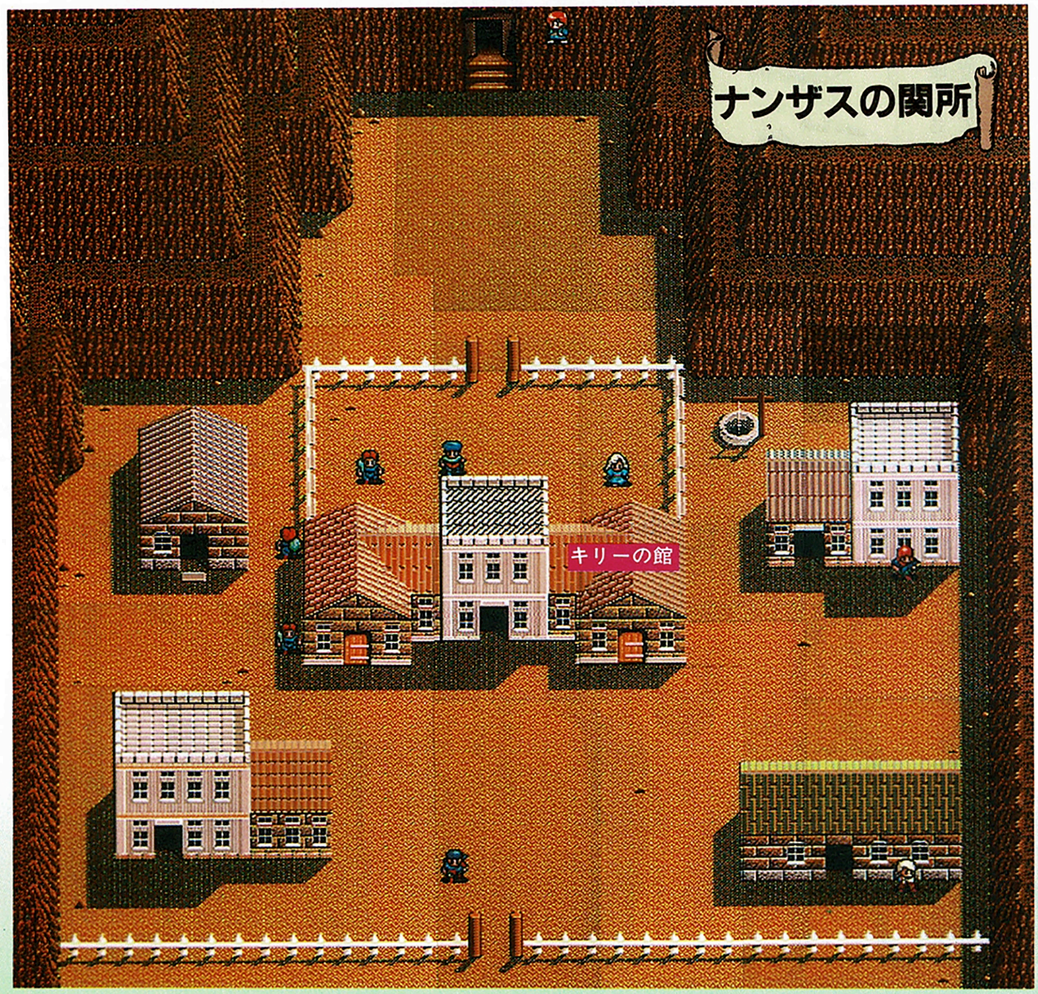
あるイベントをクリアしないと、この先には進めないんだ

キリー親分は一体どこへ？

義賊とはいえ、もともと山賊とは気が荒いのが性分。そんな連中を、たった1人でたばねているのがキリーという長身の男。山賊の親分を名のっているからには、力も人望もあるのは確かだが、根っからの女好きという困った一面もある。現にアレスが最初に訪れた時も、女の子と一緒に雲隠れしてしまってナンザスにはいないんだ。



本当に困ったヤツみたいだね。それにしてもキリーはどこに行ったんだろう、会ってみたかったのになあ



レイク再び

ゲーム序盤でゴートの森にいた妙な男、レイク。その彼が何故かこのナンザスにいる。でも、相変わらず笑うだけで何も答えない…。



レイクさん、相変わらずだねぇ



大陸の外れにポツンとあるランの村 しかしそこにも不穏な影が…

大陸の外れにあるランの村にはちょっとした用事で行くことになるが、そこはナンザスの関所に毛が生えた程度の小さな村。民家の他は一軒の道具屋と、離れ小島へ船を出している船着き場があるだけで、一見平和そのものに見えるだが、その離れ小島に最近妙な噂が立っている。何でも、恐ろしい怪物がいたというのだが…？



⇧村長さんは、ヴェーンのガレオンに助けを求めようとしているみたい

人も場所ものどかな村

このランの村は、ほぼ全面が湖に接するという特殊な地形だが、そのために、モンスターたちが村に近づくことを困難にしている。その上、食料である湖の魚を簡単に獲ることが出来るという利点も。そんな理想的な環境にあるためか、ランの村人は陽気で平和そうな人たちばかり。中には大丈夫？ と思いそうな人までいる始末だ。



⇧船着き場にいっても、中々船には乗せてくれない。…ケチッ！



⇧昼間っから酔っぱらいもいる始末。どうでもいいけど酒クサいんだよな



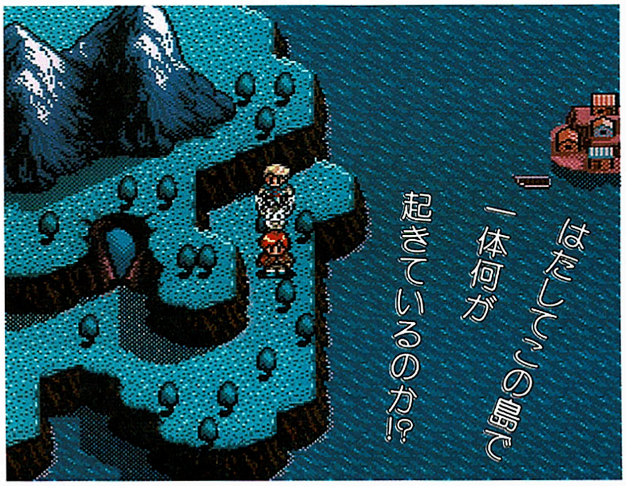
⇧そして、トドメのトボけた親父。もう、みんな好きにしてよ

妙なうわさ

一見、平和そうな村にも、実は悩みのタネがあった。少し前まで影さえなかった場所でモンスターの姿が確認されたり、村の少年が襲われる事件も起きているらしい。そして、村から船を出している離れ小島に怪しい人影が立っているのを見た人がいる。村長も対策で頭を痛めるばかり。何か力になってあげられればいいんだけどね。



⇧怪物というのはタダごとじゃない。何なら調べてもいいけど、どう？



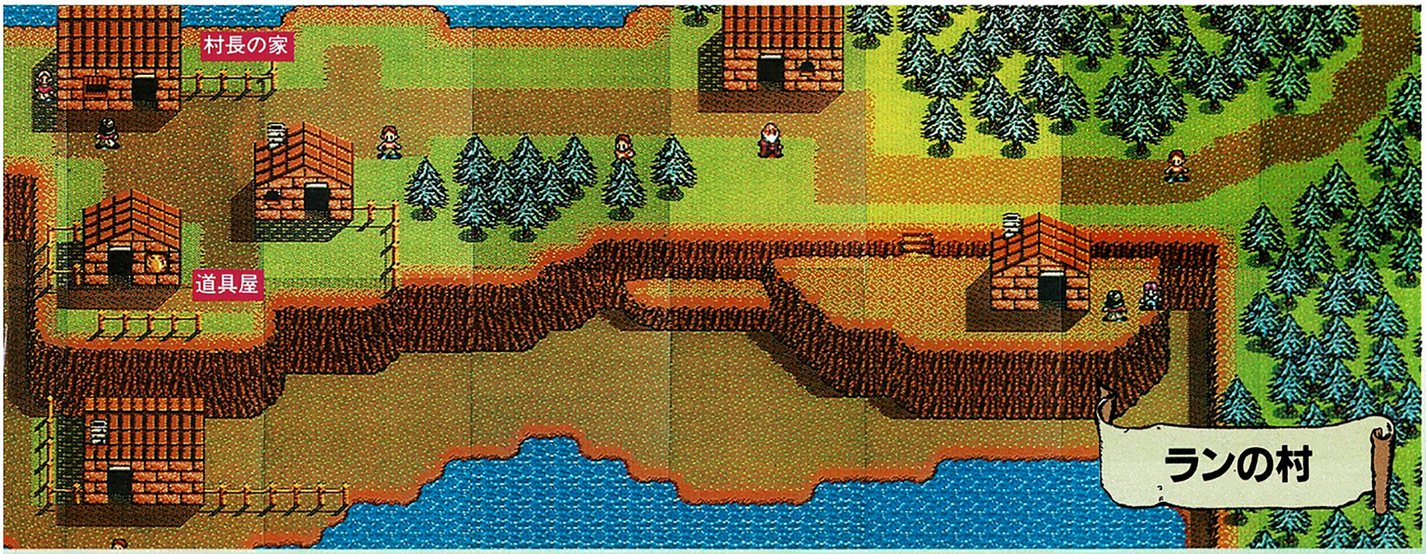
⇧これが問題の離れ小島。一見、何のへんてつもなさそうだけど、やっぱり中央にある穴が怪しいかな

村の歌姫

メリビアの街の酒場では踊り子の歌を聞くことができたが、このランの村でも、村の歌姫の歌を聞ける。メリビアの踊り子の歌には文句をつけていたナルも、この歌姫の歌はルーナに負けないほど上手だという。確かに上手いかな？

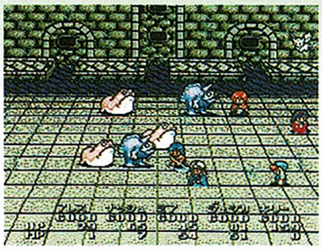


⇧うんうん。じゃあ１曲歌ってよ



お待ちかねの戦闘システムがついに完成!!
その内容をここで一挙に大公開!!

ゲームも発売直前となり、いよいよ戦闘システムが固まってきた。戦闘全体のイメージを見てみると、魔法やアイテムを使ったときに、選んだ物によっていろいろなリアクションをするなど、どちらかといえば「派手な」というよりは、「芸の細かい」戦闘シーンになっている。また、個性豊かなキャラクタを反映してか、戦い方もそれぞれ個性的に設定されている。



○確かに派手な魔法が飛びかう戦闘もいいけれど、キャラクタがチョコマカ動く戦闘も楽しくていいかもね



○魔法を使ったところ。パ〜と氷の矢が敵に向かって飛んで行って…



○カシャンと敵に当たって氷が飛び散る。その飛び散り方が結構リアル

戦闘時のパーティメンバーは最大5人

このゲームは、1度に最大5人まで戦闘に参加することが出来る。その人数は、戦闘に突入した時点のパーティの人数と全く同じで、プレイヤーが人数やメンバーを変えたりは出来なく、あくまでシナリオ上で仲間が増えたりした場合のみに変化する。ちなみに、5人以上のパーティになることはない。



○行く先々で仲間を増やせば…



○戦闘になった時に、心強い味方になってくれるぞ。5人もいれば、そう簡単には負けやしないしね

前半に登場するメインキャラクタの戦闘能力

ここで紹介する4人は、ゲーム序盤でアレスの仲間になるキャラクタ。そのためか、みんな力、魔法ともにバランスの取れたパラメータを持っている。

アレス



特徴

素早く強力な攻撃力、ゲーム全体で役に立つ炎の魔法

☆ 特性魔法・炎 ☆

このゲームの主人公であるアレスは、ゲーム序盤からバランスの取れた高い能力を持ち、その炎系の呪文はどんどん強力になってゆく。だが序盤では他のキャラクタがアレスの移動スピードについてゆけないので1人で敵の中に飛び込んで孤立し、集中攻撃を食らうことが多い。



○強いキャラクタゆえに、ゲーム序盤は他のキャラクタから孤立がちに

ルーナ



特徴

歌による回復魔法、敵を眠らせることが可能な補助魔法

☆ 特性魔法・歌 ☆

ルーナの強みは、その素早さを使った味方への回復呪文(歌)。その他にも、敵を混乱させる間接攻撃的な呪文も覚えるが、あまり役に立たないので、やはりルーナは回復呪文専門でいったほうがいい。歌以外の戦闘能力は無きに等しいので、パーティの後ろにいるのが無難だろう。



○ルーナが歌を歌うと、画面上に音譜がクルクルと回るんだ

ラムス

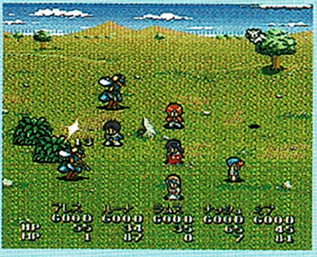


特徴

郡を抜いて高い防御力、敵に対する攻撃回数が多い

☆ 特性魔法・なし ☆

ラムスは、魔法が使えない、移動力が少なすぎるなど、戦闘で活躍できる要素が全然ない。唯一の取り柄である高い耐久力も、足が遅くては他のキャラクタと共同戦線が取れないので、使い方が難しい。あくまで弱いキャラクタのボディーガードとして、後ろで待機させるのがいい?



○ラムスが戦闘で活躍することは、めったにない。がんばれラムス!

ナッシュ



特徴

強い魔法と攻撃力、序盤で唯一の攻撃魔法が使える

☆ 特性魔法・雷撃 ☆

魔法使いの弟子というだけあってナッシュは攻撃魔法が主力の武器。その上、ゲーム序盤では通常攻撃も意外に強い上に、ほぼ唯一ホンメル島で攻撃魔法が使えるキャラクタとして、ガンガン働いてくれる。彼の使う電撃の呪文は、モンスター全てにダメージを与えられる物が多い。



○魔法、通常攻撃の両方で使えるナッシュは、ゲーム序盤で頼りになる

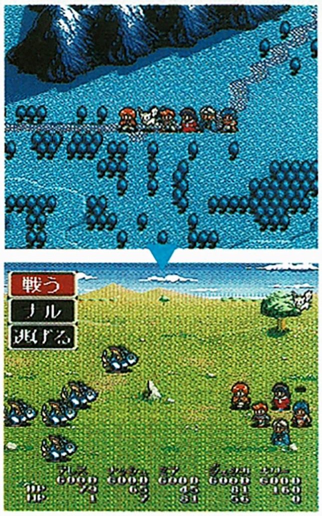
戦闘はどんな感じで始められるか？

戦闘はランダムに敵と遭遇するエントカウント方式なので、ひたすら歩き回って敵が出るのを待つことになる。ここで覚えておいて欲しいのが敵との遭遇率。フィールド上では、敵との遭遇率は低めに設定されているので、レベルを上げたい時などには、高めに設定されているダンジョンなどで歩き回れば、サクサクと敵に出くわすことができるぞ。そして敵と遭遇すると、最初は戦う、話す、ナルの3種類のコマンドを選ぶモードに入る。ここで戦うコマンドを選ぶとそのまま戦闘モードになり、いよいよターン制の戦闘が始まる。



⬆レベルを上げたい場合には、洞窟なんかに行くのがおススめだ

⬇敵と遭遇率は本当のランダムのため、いつ戦闘になるかは分からない



⬆そして、敵に遭遇すると戦闘画面に変わり、選択コマンドがでる

2パターンの経験値

最近のRPGゲームでは、戦闘で敵を倒して経験値を貯め、キャラクタのレベルを上げてゆく方法が最もポピュラーになっている。もちろん、『LUNAR』でも戦闘を繰り返して経験値を貯めてゆくことになるが、それ以外にも、ゲームのシナリオを進めて行くと遭遇する、各地にあるイベントを(ゴートの森からオノを取って来るなど)クリアすることによっても経験値が得られるんだ。だから、何か仕事を頼まれたら、すすんで引き受けることがレベルアップへの早道になるんだ。



⬆クリアしたうれしさも２倍だね

困った時のナルコマンド

ゲーム全体を通してパーティにいるナルも、最後まで戦闘に直接参加することはない。でも、戦闘時に登場する「ナル」コマンドを使うと、敵モンスターの特徴を教えてくれたり、戦闘不能になったキャラクタを戦闘画面から外してくれたりしてくれる。そして、運がよければ普通では逃げることができないモンスターたちから逃げることもできるんだ。その他にも、戦闘中にナルがいろいろ変（？）なことをする時もあるようなので、それを探してみるのもゲームを楽しむ要素の１つになるかもね？



⬆たまに役に立つじゃないの

中盤以降に登場するメインキャラクタの戦闘能力

ここで紹介する４人は、ゲームが中盤に入ってから仲間になるキャラクタだ。次々に登場する強敵と戦うため、それぞれ剣、魔法のスペシャリスト揃い！

ミア

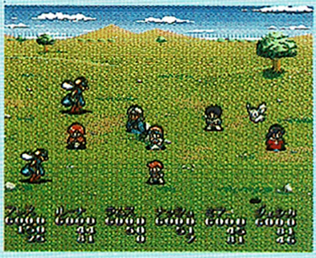


特徴

強力な魔法をたくさん覚える、対魔法力が強い

✡ 特性魔法・精霊 ✡

ミアの魔法能力は、メインキャラクタの中でも最高で、使う魔法も、精霊を使った非常に強力な攻撃魔法ばかり。敵の魔法に対する抵抗力も強いので、パーティの後ろで魔法を使っていれば、正に怖いものナシである。しかし、通常攻撃に関しては、攻撃、防御力ともに無力に近い。



⬆でも、優しい性格のためＡＩコマンドでは逃げてばかりいる

ジェシカ



特徴

回復魔法が主体だが攻撃力や防御力も意外に強い

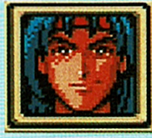
✡ 特性魔法・回復 ✡

神官の卵であるジェシカが得意とするのは、主に回復系の魔法。素早さや攻撃回数が多いので、パーティがピンチになったときは、ジェシカに援護を頼もう。また「男まさり」という性格のためか、通常攻撃力も結構あり、ヘタなキャラクタより役に立ってしまうのが、中々スゴイ。



⬆攻撃力があるとはいえ、やっぱり回復要員に徹するのがベストかな

キリー



特徴

圧倒的な攻撃力と防御力、素早さや攻撃回数も多い

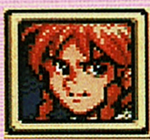
✡ 特性技能・技 ✡

山賊で鍛えた体はダテじゃあない。キリーは攻撃魔法こそ使えないが、その圧倒的な攻撃力で、敵をバッタバッタと一刀両断してゆく。また、防御力もハンパじゃないので、肉弾戦では向かうところ敵なしだ。そのうえ、自分の攻撃回数を増やせるなどの「技」を持っているんだ。



⬆いの一番に敵中に飛び込み、一撃で敵を倒してゆくサマは圧巻！

テムジン

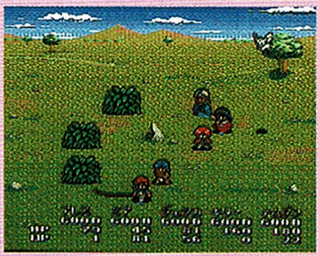


特徴

攻撃力と対魔法力が強い、素早さと攻撃回数が多い

✡ 特性技能・技 ✡

テムジンにはキリーと似た要素が多く、魔法の代わりに技を使い、攻撃力も強い。ただ、さすがにキリーほどの体格は持ち合わせていないために、防御力は若干劣る（その代わりに魔法に対する抵抗力はキリーをずっと上回る）。テムジンの「技」はキリーのものより攻撃性が高い。



⬆自慢の攻撃回数の多さで、敵をビシバシ殴りまくる怖いヤツ

戦闘時に使われるコマンドは全部で6つ その1つずつをくわしく分析!!

敵と遭遇したときに戦うコマンドを選択すると、6つのコマンドからなる戦闘モードに入る。戦闘は、原則として普通のRPGのようにターン制を採用していて、敵味方が交互に攻撃し合う形になる。しかし、単なる攻撃の繰り返しだけでは、強い敵には歯が立たない。6つのコマンドをうまく使いこなしてこそ、強敵に打ち勝てるんだ。



⬆この3つの選択画面で「戦う」を選ぶと、戦闘モードに突入する



AI

コンピュータが全てのゲーム操作を行ってくれるのが、AIコマンド。一度これを選ぶと、次のターンまでコンピュータが戦闘の全ての操作をすることになるので、キャラクタが死ぬも生きるもコンピュータ次第。だが、『LUNAR』は、このコンピュータにまかせてこそ戦闘が面白い。AIがキャラクタを操作する場合、参考にしているのが各キャラクタの性格設定。そのため、突然逃げだす奴や敵に突っ込んで行く奴など、いろいろなキャラクタの動きが見られて楽しめるぞ。

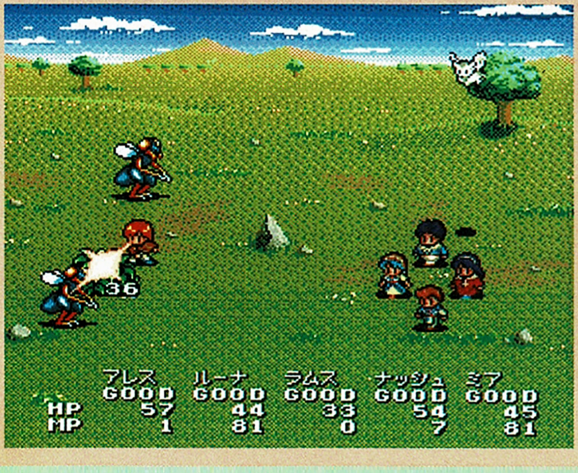


⬆1度、AIを選んだ以上、あとは何があろうが見ているだけね



攻撃

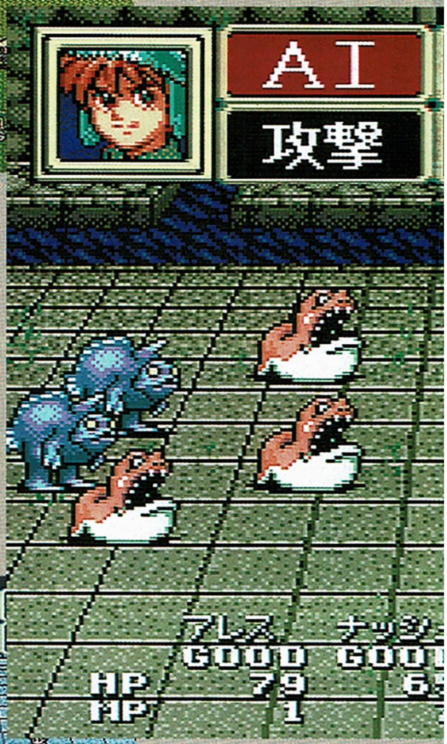
攻撃コマンドは、普通の武器で敵と戦う時に使うコマンドだ。攻撃コマンドを選ぶと、まず第一攻撃目標を決めることになるが、その時点で攻撃が可能な敵はグラフィックが点滅して教えてくれるので、すぐにわかる。目標を決定するといよいよ戦闘に。足が速いキャラクタから敵に近づいてゆくが、その移動範囲は、足の速いキャラクタほど広い。また攻撃回数が2以上あるキャラクタは、その数だけ敵に近づけ、回数が余った状態で敵に接触した場合は、その残りの回数分、敵に攻撃をかけられる(例えば、攻撃回数が3のキャラクタが1回の移動で敵に接触した時は、残りの2回分だけ敵に攻撃出来る)。



⬆ちなみに戦闘時に敵にダメージを与えると、ピョコッと、敵に与えたダメージ数がでるんだ

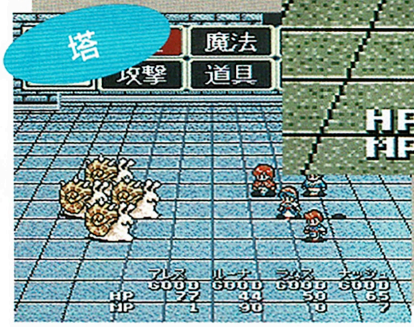


⬆平原…フィールドでの戦闘画面は、ゲーム全体を通してお目にかかることになる。そして、登場する敵も千差万別いろいろな奴が現れる





⬆アレスたちが敵に攻撃すると、バシッ敵に星印がでる



⬆広いフィールドマップの中でも塔がある場所は少ない。そのため、塔での戦闘もほとんどないので、戦う機会があれば貴重な体験になるかもね

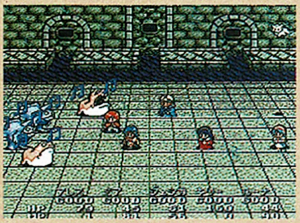


魔法

魔法の使い方は基本的に攻撃コマンドと同じで、敵1体に有効な魔法をかける場合は攻撃コマンドのように第一攻撃目標を決定したあと、魔法を使う。逆に、複数の敵に有効な魔法を使う場合は、魔法コマンドで魔法を指定するだけでいい。なお、魔法に限っては、いくらキャラクタの攻撃回数が多くても1ターンに使用できる魔法の回数は1回だけで残りは通常の攻撃に回される。



⬆回復魔法で備えは万全にね



⬆眠りの魔法を使ってみたけど、はたしてかかってくれるかな?



⬆複数攻撃魔法を使って、一気に敵をたたきのめせ!



暗い洞窟に登場する敵は、何か普通のモンスターとはちがった不気味な体をした奴が多い。また、洞窟の最深部にはボスキャラがいることが‥





反対に、敵の攻撃を受けてしまうと、味方に星印がでる



ジメジメとした地下に棲む敵は、ヌルッとした体を持つ奴が多い。ここもボスキャラがいることがある、そいつもヌルッとしていたら…怖い

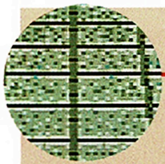


逃げる

このコマンドは戦闘画面から完全に離脱するわけでなく、画面のスミッコで頭をかかえて防御している状態にいること。当然、戦闘画面にいるわけだから敵の攻撃はキッカリ当たってしまうので、あんまり意味がなさそうにも見える。しかし、普通の逃げるコマンドと決定的にちがうのは、戦闘終了まで画面内にいることによって、ちゃっかり経験値が入るということだ。これを多様すれば弱いキャラクタにもレベルアップの望みがでてくるわけだね。



結構カワイイ逃げてるポーズ。よ～し、みんなで逃げちゃえ♡

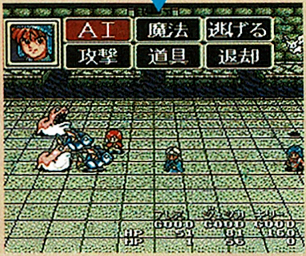


退却

撤退コマンドはその名の通り戦闘から完全に退却すること。もちろん逃げるコマンドとは違って経験値はもらえない。しかし、1人でも撤退させておけば、その他のパーティが全滅してしまった時でも、セーブした地点まで戻されなくてすむんだ。

やっぱり戦うのはよそうと思ったら、さっさと退却しましょう







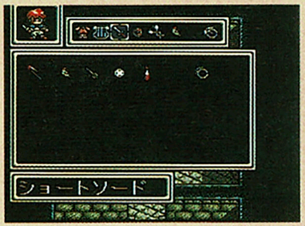
でも、1人だけ退却に失敗すると中々ヒサン。助、助けて～っ

退却に成功すると、画面上からキャラクタがパッパと消えてゆく



道具

戦闘中にアイテムを使う場合は、あらかじめ装備していないと使うことは出来ない。しかし、装備アイテムのスペースは8個分しかないので（そこに、剣や鎧も装備する）いざという時のための物だけを装備しておこう。



前もって装備しておこうね



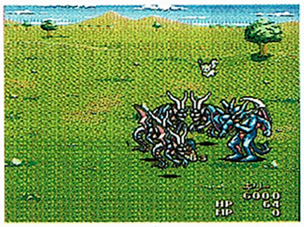




アイテムを上手く使えば、普通に戦っては勝てないような敵でも、苦もなく倒すこともできるぞ

パーティが全滅すると…？

『LUNAR』では、基本的にキャラクタが戦闘で「死ぬ」ことはなく、体力が0になっても瀕死の状態で戦闘から離脱するので、戦闘が終われば体力0の状態でゲームに復帰する。また、主人公のアレスが戦闘から離脱しても、戦闘はそのまま続けられる。しかし、誰も「退却」していないとき全員が戦闘から離脱すると、パーティが「全滅」したことになって「最後に立ち寄った町まで戻る、セーブしてあるデータをロードする」の選択モードになる。全滅しても持ち金が半分になるなどのペナルティはないが、最後にセーブしたデータ以降に手に入れたアイテムや経験値は、当然、無効になる。



ううっ…全滅しちゃったのね。これまでの苦労が水のアワ…



で、選択画面に。こまめにセーブしておけばよかった…

各地で手に入るいろいろなアイテム それらを上手く使いこなせ

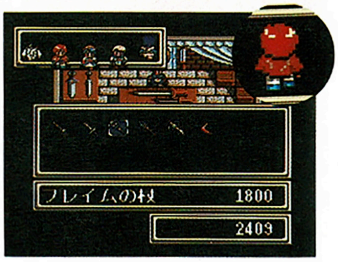
アイテムは、主に街の店でお金を出して手に入れる方法と、敵モンスターが持っている物をぶん取る方法の、2つの入手方法がある。その総数は、何と130種類以上//どこででも手に入る物や、貴重な物、はたまた世にも奇妙な物などいろいろある。当然、それら1つ1つには特性があるので、それを十分把握しておくことが大切だ。



あっ敵がアイテムを持っていたぞ。ちょっともうかった気分になるね

装備できるアイテムか確かめよう

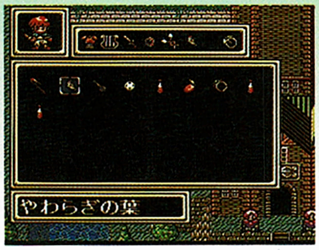
「はたしてこのアイテムは装備することができるのか」アイテムを買うときそんな不安にかられた場合は、画面の上に表示されるパーティキャラクタを見てみよう。もしも今、買おうとしているアイテムが装備できない場合は、普段は顔を前に向けているキャラクタが、「できないよ」という感じでそっぽを向いて教えてくれるぞ。



選んだアイテムが装備できないと、スネたように後ろを向いてしまう

手持ちのアイテムはみんなのもの

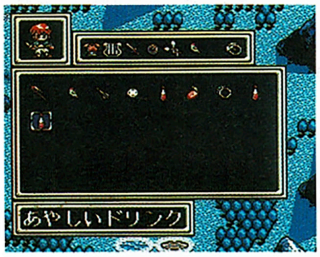
「LUNAR」の場合パーティ内でのアイテムの管理は、普通のゲームのように1人1人が個別に持っているわけではなく、全員で1つのアイテムスペースを使って、アイテムを管理することになる。それによってキャラクタ間の面倒なアイテム交換などがなくなるので、手間がはぶけて非常に便利。



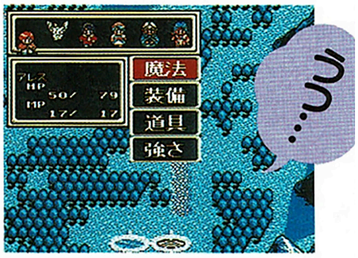
この空白がアイテムスペースね

マイナスアイテムに気をつけろ

アイテムとは、役に立つものとつい思いがちだが、RPGの世界では決まってマイナスアイテムというキャラクタに害を及ぼすものも登場する。もちろん（?）この「LUNAR」の世界でもそれは存在するので、怪しいアイテムを見つけたら十分な注意が必要だ。



何か怪しいアイテムだな～っ



ゲッ、体力が少し減ってるよ～っ

武器・アイテム表（抜粋）

アイテムは大きく分けて、普通の物と魔法を秘めた物の2つのタイプがある。その中でも代表的で面白い物を、ジャンル別にいくつか紹介しよう

通常武器		魔法武器		通常防具		魔法防具	
短剣	誰にでも装備できる最もポピュラーな攻撃武器	杖	魔法使い系のキャラクタが使う魔力を秘めた杖	ぬののふく	防御力がほとんどない薄地の布で作られている服	マジックローブ	対魔法力がほんの少しだけ上がる魔法の腕輪
ロングソード	短剣より攻撃力が高いが装備できる者が限られる	フレイムの杖	道具として使うと炎の魔法フレイムの効果がある	こうらのよろい	甲羅をつなぎ合わせて作った鎧で防御力が高い	うでわ	防御力をかなり対魔法力を多少上げる魔法の服
ダーツ	離れた場所からモンスターに攻撃できる間接武器	フリーズの杖	道具として使うと氷の魔法アイスアタックの効果	木のたて	意外と防御力が高いわりに誰でも装備できる盾	けんじゃのふく	対魔法力をかなり上げてくれる魔法使い用の服
イベントアイテム		**通常アイテム**		**魔法アイテム**		**変な(?)アイテム**	
竜のダイヤ	ゲーム序盤に白竜ファイディからもらう宝石	さわやかの葉	キャラクタの体力が少しだけ回復する葉っぱ	光のバリア	道具で使うと敵の魔法から身を守ることができる	あやしいドリンク	道具として使うとキャラクタの体力が少し減る
木こりのおの	壊れた橋を木こりに直してもらうために使うオノ	ミントのくすり	石化などの状態からキャラクタを回復する薬	星の光	道具として使うと味方の体力が少しだけ回復する	魚のくんせい	道具として使うとキャラクタの体力が回復する
海図	サイスの港街から船を出航させるために使う海図	清めの水	毒におかされたキャラクタを回復する聖なる水	おまもり	装備することによって対魔法力が少しだけ上がる	ミアのブロマイド	道具として使うと…使っても何の効果もない

アレスたちに襲いくるモンスターたち やられる前にやっつけてしまえ!!

戦闘シーンで目を引く要素の1つに、敵モンスターの細かな動きがある。その総数は91種類。この数を聞いただけでは、ちょっと少ないように思えるが「色違いだけの使いまわしは一切ナシ」という言葉を聞いたら、納得するかな?



少数精鋭ってヤツ

チョコチョコ動く敵モンスターたち

ゲーム中に登場するモンスターの産みの親は、パソコン版『イース』(日本ファルコム)のモンスターデザインなどを担当した古代彩乃さん。その古代さんがイメージした「怖い中にも可愛い感じ」という言葉通り、このゲームのモンスターは、怖いというより何かコミカルな感じを受ける。そんな連中が、アニメーションしながらチョコチョコと迫ってくる…その様子は一見の価値があるぞ。


ただのカビたモチに見えるが…



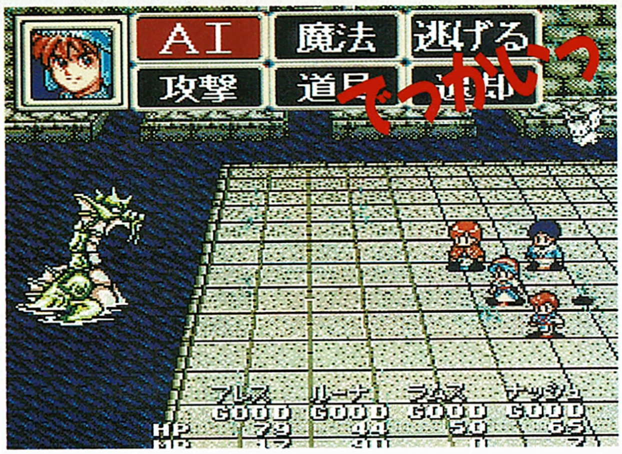
モチが破裂…噛みついてきたっ!!


一見、ただの草ムラだが…


実は凶暴な肉食モンスターだ!

ボスキャラも当然います

ザコキャラがいる以上、当然ながらボスキャラも各要所でアレスたちを待っている。さすがにこちらは大きい奴ばかりで、剣によるダメージを無効化するなどの特殊能力を何か持っている連中が多い。またボスキャラとの戦いではナルコマンドを使って逃げだすことが出来ないので、戦うときには必勝の体勢で望まなければならない。



さすがボスキャラ、大きさがハンパじゃないね。でも、これよりも大きいヤツもいるかもよ…

敵の動きを見極めろ

どんなに強いモンスターでも、必ず決まった行動パターンはある。特に、このようなタクティカルコンバット型の戦闘では、それさえ見極めてしまえば、ノーダメージで数ランク上の敵を倒すことも簡単にできる。迅速なレベルアップのためにも、敵の動きを見極めろ。


または、強い敵を弱い敵に引っかけて、近づかせないのもいいかな?


体力のあるキャラクタを前に出して、敵を引きつけるのも1つの手だ

『LUNAR』がCMになってお茶の間に登場

ここ数年、ゲームメーカーの中では、自社の新製品の宣伝のために、ゲームのコマーシャル(以下CM)をテレビで放映している所が多く見られるようになった。そうなると、現在メガドライブで期待ナンバー1の『LUNAR』はCMをやらないのか気になるが、実は、これが現在制作中で、早ければ6月10日ころに放映を予定しているんだ。すると、この雑誌をみんなが見ている時には、もうテレビで放映されているかも知れないね。その内容は、主にアニメーションを使ったものになるという話だが、それを陣頭で指揮しているのが、アレスたちの産みの親であるキャラクタデザイン担当の窪岡俊之氏なので、その出来は保証付き? CMは、セガがスポンサーになっている番組放映予定だぞ。


どんなアニメーションになるかな


これが、注目のCM版『LUNAR』の1カット。はたしてどんな物になるのか…それは見てのお楽しみ

※ CM の情報は当時のものです。現在は放映されておりません。



『メガドライブ FAN』1992 年 8 月号掲載

キャラクターデザイン / 窪岡 俊之



ガチャッ
ホギャー
ホギャー
あなた…
また坊やが
え!? あ!
! おお
丁度いい
こっちへ来なさい
!
ノアの子か?
——名は?
ホギャー
ホギャー
いえ、まだ
初子なの
ですが…
ごらんのとおり
何かの病気か
起きてる間中
あのように
泣いてばかり
おりまして…
フギャー
フギャー
ふむ…
フギャ
ダア
ホギャー
ホ…
ダア
ダア
ダア…
!
バァ
キャハハ
まあ…
ダァ
ダァ
バブー
こいつは
驚いたな
あの泣き虫が
…初めてだ…
まるで
魔法を見ている
ようだよ



子供たちの方
いいのか？
ええ♡
二人とも仲良く
ベットの上で
遊んでますわ♡
どうやら
あの小動物が
気に入った
みたい♡
ダァ
ダァ
ブゥ？
ミィ♡
ミイ♡
パタパタ
そうか
あれは
赤ん坊といたのを
拾ったのだが…
できれば
あの子共々
面倒をみて
もらえると
ありがたい…
まあ♡
それはもう！
喜んでお世話
させていただき
ますわ♡
コトッ
そうか
よかった…
——これで
もう
思い残す事は
何もない…
え!?
い…今…
何と
おっしゃいました!?
スッ
……
見るがいい
カッ
!!
わかったろう？
私はもう
死んだのだよ
そ…
そんな…
ゴロゴロゴロ…
お前の知っている
男は…もう
この世には
いないのだ…
し…
しかし!!
ゴロゴロゴロ…
ザー
ザー
もう…
行かなければ…
世話になった



お待ち
下さい！
せめて、最後に
あの子たちに
名前をお授け下さい
ませ！
──名前？
しかし…
そうだな
──彼が
では…
男の子の名を
「アレス」──
二人に何を
見せたのかは
わからない…
だが──
二人はそれの
意味を知った
女の子の名を
「ルーナ」と──
…そうだ
彼は死んだのだ
それくらい
なら…
あの小動物は
「ナル」と
名付けよう
故郷に住む
一夫婦に子供たちを
託して…
さらばだ…
──その後
彼の姿を見た
者はなく──
夫婦（ふたり）もこの日の
事を 誰にも
語らなかった
ありがとう
ございます…
我が（マイ）
ご主人様（マスター）…
そして 15年の
月日が過ぎ──
二人と一匹の
物語が始まった
FIN



はみだし『LUNAR』開発情報 その1

ナイスでグッドな超大作RPG、『LUNAR』の隠されたよもやま話の一部を、どばっと公開してしまおうって企画がこのコーナーだったりする。担当者は、『LUNAR』のテストプレイヤーなんかをやっていた丘津奈々だ（笑）。

シナリオを担当した重馬さんは、「サイレントメビウス」のノベライズ・映画版の脚本が有名だが、ガイナックスに在籍中は、『電脳学園シリーズ』の制作や、コミック誌編集をしていた。また、アマチュア時代には伝説の企画モノ「U-GAIM」もやっていた。

こんな重馬さんの書くシナリオだから、面白くないわけがない!!

システム担当の富さんは、パソコンゲーム『夢幻の心臓』を作った人。なんと、あの漫画家の萩原一至さんが初めてプレイしたRPGがこれで、漫画「バスタード」に影響を与えたという噂があるが…？

現在、ガイナックスで新作を作っているらしいから、期待大。

窪岡さんと鈴木さんは、ガイナックス中心に活躍しているアニメーターさんだけど、「がんばれアレスくん」の西野司さんも実は「トップをねらえ！」で原画を描いていたんだ。

これだけの才能が集まったこのゲーム、君はどれだけ感動できるか？



はみだし『LUNAR』開発情報　その2

締切が近づけば何日も何夜も泊りこんで仕事をしつづける…これは雑誌の編集に限らず、ゲーム業界でも同じこと。もちろん『LUNAR』にだって、そんな悲喜こもごもの話は山ほどあるぞ。涙なしでは語れないお話が…。

『LUNAR』制作は、ゲームアーツ本社近くのマンションの一室を借りて行われていたが、2LDKの部屋に、一番多い時で15人の人間が一度に作業していたのだ。一部屋平均5人という過密さ、でも本当の話。

時には、重馬さんがテキスト（会話などの文章部分）という最重要の原稿を書かねばならないのにデスクを奪われてしまい、泣く泣く台所のすみっこで原稿を広げていたという。

また、ある気持ちよい朝、重馬さんが気持ちよく出社して気持ちよく仕事しよう!!　とドアを開けたら…パンツ一丁で歯をみがく、泊り込みのスタッフが立っていたそうな…。

まさか、それでやる気がそれて、原稿が遅れたりはしないだろうが。

泊り込みが続くと、外食する店が決まってくることも多い。しかし、不精ヒゲに風呂いらずの男どもが、毎日毎日ぞろぞろとやってこられたのでは、お得意様とはいえ、一種の営業妨害なのかもしれない。

経験あるぞ、はっはっはっ。



はみだし『LUNAR』開発情報　その3

漫画家の豊島さんが今回の原稿のため『LUNAR』をテストプレイした時、あまりにも面白くてやめられなくなってしまった。パソコンからコンシューマーまで、かなりのゲームをこなしている豊島さんだが、『LUNAR』をプレイした感想は、「感情移入度がハンパじゃない。マンガや小説なみにのめりこんじゃうね。ストーリーとキャラ、ゲームと思えないほどシッカリしている！」と、かなりご満悦のようす。「ガレオン様のしゃべりが超燃え！これってゲームを越えた新しいメディアになりますよ」

テストプレイは私（丘津）もした。もう、時間のたつのも忘れ、猿のようにやり続けてしまった。が、途中から妙に敵が強くなり、うまく進めなくなってしまった。仕方なく、重馬さんに助言を求めたところ…「え!?〇〇の中ボスを××で倒さなかったの!?」。…そう、ヒントを真面目に聞かずに進み、してはいけない方法で倒してしまったため、シナリオ進行がムチャクチャになっていたのだ。

重馬さんには感謝されたけど、お猿さん度がまた露呈してしまった。（実は、パソコン版『ふしぎの海のナディア』をテストプレイしたときも全く同じようなことをして、プログラマーを青くさせた経験が…）



はみだし『LUNAR』開発情報　その④

大容量CD－ROMを贅沢に駆使したこのゲーム。しかし、アニメーションや音楽部分ばかりにその容量を使っているわけではない。

このページで豊島さんも書いている通り、会話の変化が物凄いのだ!!　その容量２メガとは、文庫本にして2冊分にもなる。この膨大なテキストの量は、重馬さんの小説家としての立場から見た、ゲームのテキストに対してのひとつの回答である。

名もない村人であろうと、人生があり主張が存在する。こんな、ごくあたりまえの、しかし大容量でなければ不可能なこだわりを、『LUNAR』で実現しているのだ。

新しいキャラが仲間になったら、新しいイベントがあったら、こまめに村人と会話して欲しい。きっと、新しい言葉をかけてくれるだろう。それも、使いまわしの無個性なものでなく、その人物の人となりが見えてくる言葉を。例えば、ミアが仲間になるところでは、「いいえ」と答えてからナルとひたすら会話をしてみよう。ナルの機嫌がどんどん変わり、いつまで続くの!?　と叫んでしまいそうな会話量なのだ。

こんな、あっと驚くような仕掛けがあちこちにあるので、とても１回や2回では、全てを見ることはできない。心してプレイして欲しい。

特別企画『LUNAR』

読者，ゲームアーツ，STUDIO ALEX参加

キャラクタコンテスト発表!! 結果

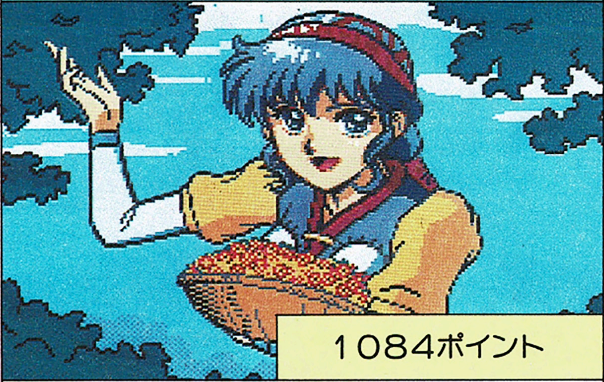
第2位 ミア



901ポイント

ゲームⅠのお嬢様と定評のあるミアが次点に。最後までルーナとトップを争った

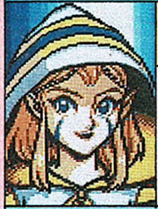
優勝 ルーナ



1084ポイント

可愛い上にやさしく、そして歌が上手くてちょっぴりヤキモチやきという理想のヒロイン、ルーナがコンテストに優勝した。声を担当した井上喜久子さんも「うれしいです」とのコメント

第4位 ジェシカ



475ポイント

「男まさり」という性格をよそに、確実に票を伸ばしたジェシカ。でも父親は…

第3位 アレス



528ポイント

男女の区別を問わず幅広い票を集めたアレスが3位に。さすが主役は強し!?

第5位 ナル



405ポイント

マスコットキャラ的存在のナルは、やはり女性票を他のキャラより多く集めた。

ヒロインのルーナを始め、女性陣が上位を独占!

メガドライブFAN本誌6月号で募集しました『LUNAR』のキャラクタコンテスト。最終的には、開発サイドのゲームアーツとスタジオアレックスのみなさんにも投票していただきました。その結果、ヒロインのルーナが優勝、そして上位を女性陣が独占する結果に。コンテストの投票者が、ほとんど男性だと考えれば、当然の結果だといえますが、そうなると3位のアレスは男性キャラながら安定した得票で、さすが主人公は強しといえます。さびしい最下位はメリビアのメル提督。これは、大抵のウケ狙い票が、本来の最下位候補である（?）ファイディや魔法皇帝に流れたためでしょう。ゲームもようやく発売されたわけですが、実際に見たキャラクタの感想はどうかな。このコンテストの結果と見比べてみて下さい。



⇧ナル以外では、テムジンとキリーが女性票を二分して争われた

『LUNAR』制作者のイチ押しキャラは?

さて、ここでは『LUNAR』を開発したゲームアーツとスタジオアレックスの人で、コンテストに参加してくれた人のコメントを一部紹介するぞ。ちなみに、開発サイドの人の投票で1番多かったのは、なんとガレオンだった。

ゲームアーツ編

第一開発部　上坂　部長
選んだキャラ　レイク
理由　年寄りをおろそかにするとあとでバチがあたります。シブイおっさんじゃあないですか。

第一開発部　佐藤さん
選んだキャラ　ガレオン
理由　いい男だからでしょう。

第一開発部　安住さん
選んだキャラ　ゼノビア
理由　一番力を入れてグラフィックを描きあげたから。

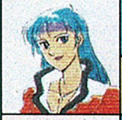
スタジオ　アレックス編

プログラム担当　富　社長
選んだキャラ　テムジン
理由　彼のように若いうちからフィアンセが欲しい。

シナリオ担当　火野さん
選んだキャラ　ナル
理由　シナリオを書くときに一番役に立ったから。「困ったときのナルだのみ!!」

シナリオ担当　重馬さん
選んだキャラ　ミア
理由　胸が大きいから（笑）。

第6位以下のキャラクタ


第6位 ピリア　365ポイント


第7位 テムジン　209ポイント

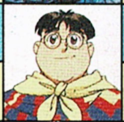

第8位 キリー　186ポイント

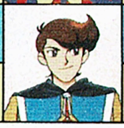

第9位 ガレオン　162ポイント


第10位 魔法皇帝　143ポイント


第11位 ゼノビア　123ポイント


第12位 ファイディ　117ポイント


第13位 ラムス　105ポイント


第14位 ナッシュ　95ポイント


第15位 レイク　75ポイント


第16位 レミリア　70ポイント


第17位 メル　33ポイント



小説

蛇の指輪

原作・火野 峻志
イラスト・窪岡 俊之
鈴木 俊二

アレスが冒険に出る前の、
もう1つの小さな物語…

ある日、ラムスからもらった「蛇の指輪」の魔力が突然、森の泉で歌の練習をしていたアレスとルーナを襲った…。『LUNAR』のシナリオライターが書く、オリジナル・インサイド・ストーリー登場!!

1

「ねぇ、アレス。どっちの歌い方のほうがいいと思う？　もう一回歌ってみるから、アレスの感想を聞かせてね」

ルーナはそう言って立ち上がると、ぼくのそばを離れた。ひとつ息をすいこんでから、ルーナは静かに歌いはじめる。あいかわらずきれいな歌声だ。

ぼくは琴を横においてルーナの歌を聞くことにした。ぼくのひざの上にはナルがちょこんと座っている。背中の羽をたたんで、猫みたいに丸くなっていた。

この村はずれの泉にいるのは、ぼくとルーナとナルの三人だけだ。ぼくは歌っているルーナの横顔をぼんやりと見つめていた。

このごろ、ルーナを見ているとハッとすることがあるんだ。ああ、ルーナってやっぱり女の子なんだなぁ、ってね。

むじゃきなルーナの笑顔とか、長いまつ毛とか、案外きゃしゃな手とかを見ると、そんなことを考えてしまう。

女の子なんだなって意識しちゃうと、なんだかルーナの顔を見てても話をしててもギクシャクして大変なんだ。ルーナはいつも元気いっぱいで、そんなことないみたいだけれど……。

「……アレス。アレス!!」

ルーナがぼくのことをにらんでいた。

「もうっ、アレスったら!!　聞いてなかったんでしょう。何してたのよ」

ぼくが答えにつまっていると、急にナルが飛び上がった。からかうような目でぼくを見ている。

「へへへ。アレスはルーナに見とれてたんだよな。オレ、知ってんだ。アレスったら、ずっと……」

「こらっ、なに言ってんだよ、ナル!!」

ぼくはあわててナルを捕まえると、ナルの口をふさいだ。ついでにシッポをぎゅっとつねっておく。ナルが仕返しに、ぼくの手をカジカジとかんだ。痛てて。

「もう、変なアレス。そろそろ暗くなってきたから、お家に帰りましょう」

ルーナの言うとおりだった。『夜の精霊』たちが夜をつむぎはじめたみたいだ。

2

……夢を見ていた。このブルグの村を旅立つ夢だった。眠っているあいだは現実そのものだったけれど、目が覚めてしまえば夢は夢にすぎなかった。

ベッドの中にいるだけでは、夢は決して現実にはならないことぐ



らい、よく知っている。もう寝つけそうになかった。
　そのままベッドをぬけだす。ぼくの部屋にはナルが見あたらなかった。きっと、またルーナのベッドにもぐりこんでいるんだ。しょうがないヤツ。
　服を着がえると木剣をつかんで外に出た。そのうち明るくなるにしても、まだ外は『夜の精霊』の支配する世界だ。
　今年の春はいつもより暖かいけれど、この時間だとかなり冷えこむ。ぼくはかじかむ手を白い息で温めながら、ダイン様の墓にむかって走りだした。
　ダイン様の墓についたころには、体が暖かくなっていた。ダイン様の墓に一礼すると、いつものように木剣をにぎりしめて林の中に入った。
　暗闇のなかで木剣をかまえる。この木剣は小さい頃に、父親に作ってもらった物だった。もう十年ぐらい使っていることになる。ぼくはいつもこの木剣を持ち歩いている。
　やっと暗さに目が慣れてきた。呼吸を整えると、立木に向かって気合とともに木剣をふりおろした。
「ヤアァァァァァッ!!」
　次々と木剣をくりだす。ときには身をひるがえし、ときにはジャンプして、何度も何度も木剣を打ち込む。
　ぼくが剣の練習をするときに頭をよぎるのは、いつも同じことばかりだ。
（もっと強く打て、アレス！　もっと速く動け、アレス！　もっと高く、もっと遠くへ飛べ、アレス！）
（ダイン様なら、もっと強かったはずだ。ダイン様なら、もっともっと速かったはずだ。ダイン様なら、ダイン様なら……）
　練習に夢中になって、気がつくと辺りはもう明るくなっていた。さすがに疲れた。息を切らしながら、地面に寝っころがった。
　空が青い。今日もいい天気になるみたいだ。いつもと同じ所に、いつもと同じような顔をして、蒼い星が浮かんでいる。
（十五のときのダイン様は、やっぱり今のぼくと同じように剣の練習をしたんだろうか？　いったい、どんな想いでブルグの村を旅立ったんだろうか？　ダイン様はあの蒼い星を見ながら、いったい何を考えたんだろう……）
　ふいにぼくの目の前に顔が現れた。逆光ではっきりとは見えなかったけれど、大きくて丸いこのシルエットを見まちがえるはずがなかった。
「やあ、ラムス。めずらしいね。こんなに朝早く」
「ぼくだって、たまには早起きするさ、アレス。今日も剣の練習かい？　がんばるなぁ、アレスは」
　ラムスはブルグ村の村長さんの息子で、ぼくよりも二つ年上だ。ラムスは丸々と太っていて、いつもニコニコと笑っている。
　ラムスのことをいろいろ言う村の人もいるけれど、ぼくはラムスが大好きだった。すぐ熱中する性格のラムスの話を聞いていると、いつも楽しくなるんだ。
「アレスぐらい剣の腕があれば、そろそろ冒険に出るべきだよ。まだハッキリしないんだけど、どうやら竜の洞窟ではスゴイお宝が手に入りそうなんだ。やっぱり冒険に出るなら、目的が必要だからね。お宝とか、女の子とかさ！」
「そ、そうかなぁ!?　ぼくが冒険に出たい気持ちは、ちょっと違うけど……」
「そんなはずがない!!男だったら財宝を手に入れるとか、囚われのお姫さまを助けて楽しくやるとか、興味があるだろう？　それこそが男のロマンだよ。そうだろ、アレス。もちろん、助けるお姫さ

まは美人なんだぞ！」
う～ん。ぼくとは違う情熱に動かされているみたいだ、ラムスは。こういうふうに熱く語るところを見ていると、ラムスってタダ者じゃないなと思うんだ。
「まあ、いいや。それより見てくれよ、この指輪。ぼくの家のタンスにあったんだ」
そう言ってラムスは、その指輪を見せてくれた。何か、動物の顔が彫ってあるようだ。ただ、ぼくはこの指輪を見たとき、ちょっと禍々しいものを感じた。
「その彫ってある動物は、竜に似てると思わないか、アレス？　もしかしたら、ダイン様が白竜にもらったという『竜の指輪』じゃないのかな」
「竜？　たしかに似てないこともないけど、どっちかというと……」
「なっ！　アレスなら喜ぶかと思って、見せにきたんだ。それ、アレスにあげるよ。そのかわり、ぼくといっしょに竜の洞窟へ行こうぜ。もっとも、お宝の話がハッキリしてからだけどさ。じゃ、またな、アレス！」
ぼくの手に指輪をおしつけて、ラムスは去っていった。あいかわらずラムスはラムスだった。

3

ぼくが村はずれの泉に行くと、もうルーナとナルが待っていた。
「ごめんよ、ルーナ、ナル。いつから待ってた？」
「私たちもいま来たの。さあ、祭の歌の練習をはじめましょう、アレス。……あら、その指輪、どうしたの？」
ルーナはぼくの手を指さして、そうたずねた。ぼくはラムスにもらった指輪をはめていた。ほんと、女の子はこういうことには目ざといんだから。
「ふうん、なにか変わった指輪ね。まさか、アレス、女の子にもらったんじゃないでしょうね？」
ぼくのことをキッとにらみながら、ルーナが顔をよせてきた。ぼくはこのルーナのにらみに弱いんだ、これが。思わず目をそらしてしまった。
情けないやつだと笑わないでくれよ。でも、なんだか苦手なんだ。もしかしたら、なにか幼児体験があるのかもしれない。
それにこのごろルーナは、ぼくがほかの女の子と仲良くしていたりすると、すねたり機嫌が悪くなったりするんだ。どうしてかは、よくわからないんだけど。
ルーナに聞いても、「機嫌なんて悪くないわよ」って機嫌の悪そうな声で答えるだけだし……。
とにかく、そんなわけだから、ぼくはあわててルーナに説明した。
「ち、ちがうよ。こ、この指輪はラムスにもらったんだ。ほ、ほら。ラムスは竜の指輪かもしれない、なんて言ってたよ」
自分でも情けないや。あんまりあわてて、どもってしまったなんてさ。ルーナはぼくの指から指輪をはずして、しげしげと見つめていた。
「そう、ラムスにもらったの……。でも、『竜』の指輪っていうより、『蛇』の指輪って感じがしない？　この彫り物なら」
実はこの指輪を見たとき、ぼくもルーナと同じことを考えたんだ。これは蛇に似ているってね。
「でも、この指輪、そんなに悪くないわよね。ふふふ。アレス、どう？　にあうかしら？」
ルーナは指輪をはめた手をかざして、ぼくに見せてくれた。ルーナは、ちょっとおどけた表情をしてみせる。
すらりとしたルーナの指にはめられら指輪は、すてきだった。ぼくの目にはとてもにあって見えた。てれくさいので、そうは言えなかったけれど。
「うん、まあまあかな。悪くないよ、ルーナ」
「あのな、ルーナ。オレは、すっごくにあうと思うよ！」
「ありがとう、ナル。ねぇ、アレス。この指輪、はめていてもいいでしょう？　歌の練習が終わったら返すから。ね？」
ぼくが小さくうなずくと、ルーナはうれしそうに笑った。こんなときなんだ。ルーナは女の子なんだなぁと感じるのは。
そのとき、その蛇の指輪が妖しく光ったことに、ぼくらは誰も気がつかなかった。

4

歌の練習をはじめてから、しばらくたったころだった。
いつもとちがう、おかしな雰囲気に気がついた。なにか変なんだ。一番はじめに、それを言葉にしたのはナルだった。
「なあ、アレス。なんかおかしいぞ。オレ、やな予感がする！」
その言葉が終わるか終わらないかのときに、森の中から一匹のモンスターが飛び出してきた。
「きゃあ！　アレス‼」
そのモンスターはルーナに襲いかかろうとしている。ぼくは身につけていた木剣を手にして、ルーナを守れる位置まで移動した。
「ルーナ。こいつはぼくが引きつけるから、その間に逃げるんだよ」
「……だめよ。アレスを残して私だけ逃げるなんてできないわ‼」
しかたがない。ルーナがそう言うなら、ふたりで逃げるしかない。一度言い出したら、ルーナは簡単には考えを変えないんだ。
幸いナルのことは気にしなくてもよかった。ナルは飛べるからだ。いざとなれば、なんとでも逃げられるはずだ。今もぼくらの頭の上で、パタパタやりながら浮かんでいる。
「ひゃあ、アレス‼　また現れたぞ」
今度は数匹のモンスターがいっぺんに現れた。信じられない。この泉にモンスターが現れるなんて、昔話でも聞いたことがなかった。





「オレ、村まで飛んでいって、助けを呼んでくる!!」

「ダメだよ、ナル!! こいつらがナルを追いかけたりしたら、ブルグの村が襲われる。ぼくたちで何とかするしかないんだ」

「じゃあ、どうするの、アレス？もう私たち囲まれてしまったわ」

「戦ってみるよ。この木剣じゃあ、心細いけど。とにかく武器があるんだから」

そして、ぼくは木剣をかまえた。不思議なことに恐ろしさは感じなかった。それどころか、この状況を楽しんでさえいるのかもしれない。ぼくは自分自身の心に驚きを感じた。一匹のモンスターが襲いかかってきた。ぼくは相手の動きにあわせて、こちらから踏み込んだ。のど（に見える場所）めがけて突きを放つ。手応えがあった。

そのまま二三度打ちすえてから、おもいきり蹴りとばすと、遠くのほうで動かなくなった。ただ、とても死んだとは思えなかった。

（なんとか、戦えるぞ!!）

ぼくは喜んだ。ぼくの剣の練習はむだではなかったんだ。自分の思うように体がついてきてくれる。

半分ぐらいのモンスターを、次々に倒すことができた。これなら、だいじょうぶだ、とぼくが考えた瞬間のことだった。

「しまった!!」

木剣に変な手応えが伝わった。今のモンスターを打ったときに、木剣にひびが入ったらしい。次の一撃で、おそらく折れてしまうだろう。

そのうえ、はじめに倒したモンスターたちが、また動き出しているのが目にはいった。もうだめだ。せめて短剣を持っていたら、とどめをさせたのに。

（ここまでか。せめてルーナだけでも、助けられたら……）

またルーナに襲いかかろうとするモンスターが見えた。ぼくはあわてて、ルーナとモンスターの間に飛びこむ。そして、相手の急所に突きをいれた。

その瞬間、木剣は根本の所でくだけてしまった。でも、それは予想通りだった。ぼくはそのまま、折れた木剣の先でモンスターを突き刺した。

そいつは奇妙な叫び声をあげながら、森の中へ逃げていった。しかし、折れた分だけ木剣が短くなり、ぼくは相手の攻撃を受けてしまった。

「アレス!! しっかりして!!」

ルーナが駆けよってきた。ルーナがぼくに手をさしだす。そのとき、ルーナがはめている蛇の指輪に気がついた。そ、そうか……。

「わかったぞ！」

ぼくは思わず叫んだ。そしてルーナの指から蛇の指輪を抜きとると、それをナルに投げた。

「ナル!! その指輪を遠くに捨ててきてくれ!! その指輪がモンスターたちを集めているんだ……」

それだけ言い終わると、ぼくの意識は失われていった。最後に見たのは、蛇の指輪をくわえて飛んでゆくナルと、ナルを追いかけるモンスターの姿だった。

5

ぼくが気がついたとき、ルーナの顔が目の前にあった。ぼくはルーナにひざ枕をされているらしい。ルーナはぼくの顔をやさしくなでている。

「……よかった。気がついたのね、アレス。よかった」

「モンスターたちは？」

「だいじょうぶ。もういなくなったわ」

ぼくは体を起こした。少し残念な気もしたけれど。ぼくの怪我が治っているのは、ルーナの歌の魔法のおかげだろう。ルーナの歌には魔法の力があるんだ。

「ルーナはだいじょうぶ？」

「うん。私は平気。アレスががんばってくれたから。でも、アレスったらムチャよ。あんな木剣だけでモンスターと戦うなんて。私、すっごく心配したんだから」

ルーナがとっても悲しそうな表情を見せた。ぼくは何か言おうとしたけれど、その前にルーナの表情が変化した。

悲しそうではあったけれど、くちもとに何かからかうような小さな微笑みが浮かんだんだ。そしてクスッと笑いながら言葉を続けた。

「ほんと、ムチャよね。アレスったら。がんばってたけど、最後はだらしなく伸びちゃうんだもん」

「え!? そ、そんな……。それはそうだけどさ」

チェッ。そんなこと言わなくてもいいじゃないか。結局、ぼくが蛇の指輪のことに気がついたから、助かったのにさ。まったくルーナは、もうッ。

ぶつぶつ言っているぼくを見て、ルーナはクスクスと笑った。

「……今のは、うそ。アレスが私のために戦ってくれて、とってもうれしかったわ。ほんとよ。私、アレスのこと見直しちゃったんだから。アレスって、かっこいいん

だァなんてね」

　またルーナがからかってるんじゃないかと、そう思ってしまった。だけど、ルーナはまじめな顔をしていた。

　「ありがとう、アレス。でも、こんなに危ないことするのは、これで終わりにしてね。おねがいよ。アレスったらムチャばかりするから、心配なの」

　ルーナはまた少し悲しそうな顔をした。そのときのルーナはとても弱々しくて、ぼくは胸がしめつけられるような想いを感じた。こんな気持ちは初めてだった。

　ぼくは思わず、ルーナのほほをなでるようにして、ルーナの髪に手をのばした。

　ことわっておくけれど、そのときのぼくは何も考えていなかった。本当にただ何となく、無意識にルーナに手をやっただけなんだ。

　ぼくが手をふれると、ルーナは驚いたように目を見開いた。しばらく体を固くしていたけれど、ルーナはスッと目を閉じた。

　ルーナの肩が震えているのがわかった。そして、薄紅色の小さな唇もわずかに震えている。ルーナはぼくに体を預けるように目を閉じていた。

　その間にぼくが何をしていたかといえば、かなしばり状態だったんだ、実は。モンスターと戦ったときは、あれほど思い通りに体を動かせたのに、今は指一本さえ動かせずにルーナを見ていた。

　「……ルーナ」

　やっとのことでそれだけを口にすると、なんとか体が動かせるようになった。

　そのときのぼくは頭の中が混乱していて、何も考えられなかったんだと思う。ただ、肩を震わせているルーナを見て、なんてかわいいんだ、と思ったことだけは覚えている。

　少しルーナを引きよせてから、ぼくはルーナに顔を近づけていった。ぼくとルーナの間の距離が半分になり、四分の一になった。そして……。

　「おーい、アレスぅ!!　だいじょうぶだったかァ〜〜〜〜!!」

　ぼくとルーナは、ハッと我に返った。ふたりとも、あわてて離れる。その直後にナルが、木陰から飛び出してきた。

　「よかった。無事だったのか、アレス!!　でも、オレも死ぬかと思うほど、大変だったんだぞ。だって、あのモンスターたち、しつっこいんだモン!!」

　ナルはパタパタと飛んできて、ぼくの肩の上にとまった。ゼェゼェと息を切らしている。

　「あの指輪は、遠くの山ん中に捨ててきたよ。まったくラムスのやつときたら、とんでもないモンを渡しやがって!!　会ったら、ひっかいてやるぞ」

　そこまで一気にしゃべるとナルはぼくの肩を飛び立って、ルーナの方に飛んでいった。

　「ルーナぁ！　オレ、がんばったんだ。えらいだろ？」

　ナルはルーナの胸めがけて飛んでゆく。このパターンだと、いつものルーナならナルを抱きかかえてキャッチするんだ。

　ところが、ルーナは身をひるがえしてナルをよけてしまった。

　「ホント、えらいわよ、ナル。ありがとう。怪我なんかしてない？」

　「し、してないけどォ……」

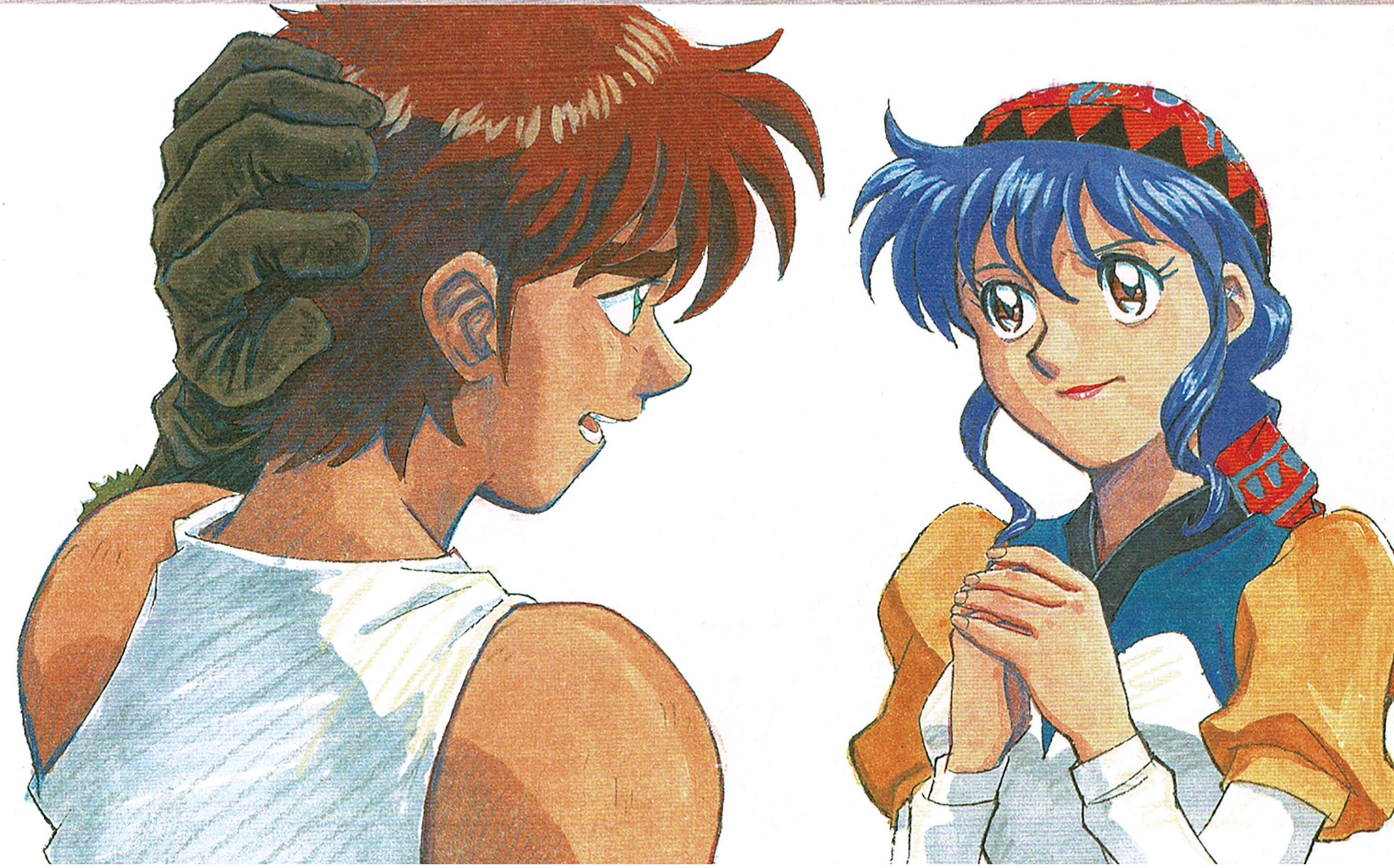
　「そう、良かった。……私、お昼の用意をしてこなくちゃ。お母さんを手伝ってくるから、先に帰るわね」

　そのままルーナは駆けだして、あっという間に姿が見えなくなった。泉には、ぼうぜんとしているナルと、なぜかホッとしたような気分のぼくが残された。

　「なァ、アレス。オレ、何か悪いことしたのか？　なんでルーナは怒ってたんだ？」

　ぼくは、さあねぇと答えるのが精一杯だった。笑いをこらえるのに必死で。だって笑ってしまったら、一生懸命やってくれたナルに悪いじゃないか……。

　ラムスが例のダイヤの話を持ってきたのは、これから三日後のことだった。



MD LUNAR THE SILVER STAR

便利なコンティニュー 4

このゲームに、パーティが全滅してもその場で復活できる、便利なコンティニューの方法が見つかった。やり方は、あらかじめ１つ以上のセーブエリアを未使用のまま残しておく。戦闘に入り、パーティが全滅して画面が切り替わったら、ロードを選ぶ。そのあと、未使用のセーブエリアを選択すると、全滅した場所からゲームが再開する。このときHPは全員１の状態になっているので、忘れずに体力を回復しよう。これで、うっかりセーブをし忘れて、泣く泣くゲームをやり直す、なんて苦労もなくなるのだ。また、中ボスとの戦闘の際にこのウルテクを使うと、その敵がいなくなった状態からゲームを再開することができる。ただし、経験値やお金などは手に入らないので、むやみに使わない方がいいかもしれない。

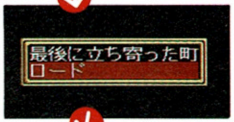
（北海道／澤矢秀行）



アクアリザードとの戦い。手ごわい相手だ



全力を尽くしたのに負けてしまった…



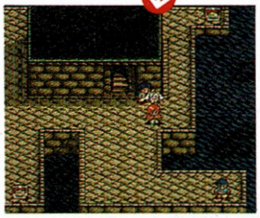
ここでロードの方を選ぶのだ



未使用のセーブエリアを選ぶ



全滅した場所からゲームが再開する



おまけにアクアリザードがいなくなっている

『メガドライブ FAN』1992 年 9 月号掲載

キャラクターデザイン / 窪岡 俊之